

## Playtime is over.

## 21 FRUTTER







Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...











4	Spiele	PSX	SAT
	A4 Evolution Global	99,99*	SILL
	Adventures of Lomax	89,99*	
	Alien Trilogy	89,99	89,99
	Alone in the Dark 2	109,99	99,99*
	Andretti Racing	89,99	
	Area 51	89,99*	89,99*
	Athlete Kings		89,99
	Baphomet's Fluch	89.99*	
	Batman Forever: Coin-Op	79,99°	79,99*
	Battle Arena Toshinden 2	99,99	
	Battle Monsters		89,99
	Black Dawn	89,99*	
	Blackfire		89,99*
	SERVICE PRODUCED AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED AND ADDRESS O	99,09	99,99
	Blazing Dragons	79,99	79,99°
	Bubble Bobble	79,99	79,99 "
	Bubble Bobble 2	89,99*	
	Burn Cycle		89,99*
	Bust A Move 2	69,99	69,99*
	Casper	89,99"	89,99*
	Chaos Control	89,99*	79,99*
	Cheesy	89,99 *	
	Chronicles of the Sword	89,99 *	
	Complete Onside Soccer	89,99"	
	Constructor	89,99*	
	Crash Bandicoot	109,99*	70.00
	Crow: City of Angels	79,99*	79,99*
	Crusader - No Remorse	89,99	89,99*
	Cyberia	89,99	89,99
	Darius 2	89,99°	69,99*
	Darkstalkers Davis Cup Tennis		
	Daytona USA Championship Edition	89,99 *	99,99*
	Deadly Skies	89,99*	89,99*
	Descent	89,99	00,00
	Destruction Derby	99,95	89,99*
	Us Hard Till En	89,99	89,99
	Discworld (dt.)	89,99	89,99
	Disruptor	79,99*	The state of the s
	Down in the Dumps	89,99*	
	Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*
	Earthworm Jim 2	89,99*	89,99*
	Exhumed		99.99
	Formel 1	99,99	
	Fade to Black	89,99	
	FIFA Soccer 96 AKTIONSPREIS	159,99	89,99
	Fighting Vipers		99,99*
	Galaxian 3	89,99"	
	Gex	89,99	79,99
	Ghen War	100000	89,99*
	Grid Run	89,99*	89,99*
	Guardian Heroes		89,99
	Gun Griffon		89,99
	Gunship (engl.)	89,99	00.000
	Highway 2000	00.004	89,09.
	Hyper Final Malch Tennis	89,99*	80.501
	Impact Racing International Track & Field AKTION	89,99	89,39
	In the Hunt	89,89*	89,99*
	Iron & Blood	79,99*	79,99*
	THE BUILDING	79,99	B0.09 *
	Jewels of the Oracle	89,99"	-
	Jumping Flash 2	99,99*	
-	Keio 2	-	89,99*
	Killing Zone	89,99	
	Konami Open Golf	89,99*	
	Konami Open Tennis	89,99*	
	Lost Vikings 2	79,99*	79,99*
	Madden '97 Football	89,99 *	89,99 *
	Magic the Gathering	79,99*	79,99*
	MegaMan X3	89,99*	89,99*
	Motor Toon 2	89,99*	
	Mr. Bones		89,99°
	Myst	89,99*	109,95
	Namco Museum Pieces 1	99,99	
	Namco Museum Pieces 2	89,99*	
	Namco Soccer Primal Goal	89,99*	
	NBA Action Basketball	20.00	89,99*
	NBA Hangtime	89,99*	70.00
	NBA Jam Extreme	79,99*	79,99*
	NBA Live '97	89,99*	89,99*
	Necrodrome Need for Speed	99,99° 89,99	89.99
	Need for Speed		
	NFL Quarterback Club '97	79,99°	79,99*
	NHL Powerplay Hockey		89,99 *
	Nights (incl. 3D Control Pad)	00,00	139,99
	and the same of the same		

Spiele	PSX	SAT
Night Warriors	LON	109,99
Olympic Games	89,99	89,99
Olympic Soccer	89,99	89,99
Panzer Dragoon 2		99,99
Parodius Deluxe AKTIONSPREIS		
Penny Racers PGA Tour Golf 97	89,99* 89,99	89,99
Birth Grant	00,00	89,99*
Pitball	99,99"	-
Po'ed	89,99*	00.001
Pool Champion Primal Rage	89,99	89,99*
Project Overkill	89,99*	-
Pro Pinball	79,99	89,99*
Raven Project		89,99*
Real Yumene (dt.) Resident Evil (dt.)	89.99	129,99*
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99 *
Ridge Racer Revolution	99,99	
Robe Pit	89,99 °	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99*	
Bugs Worthylds Ecoper 97		\$9,99*
Sentient	89,99*	
Sim City 2000 Skeleton Warriors	89,991	99,99
Slam 'n Jam	79,99*	09,39
Soviet Strike	89,99°	89,99*
Space Hulk	80,09	89,99*
Spot 3	89,99	89,99*
Starfighter 3000 Star Gladiator	89,99*	09'99
Steel Harbinger	89,99*	
Story of Thor 2		89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99 °	89,99*
Striker '96 Syndicate Wars	89.99*	89,99*
Tekken 2	99.99	MARKET
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves	-	89,99*
Thunderhawk 2 Tilt!	89,99	109,99
Time Commando	89.98	08,88
Executivation .	89,99	99,99 *
Top Gun - Fire At Will	89,99 *	00.000
Tunnel B1 Virtua Cop 2	89,99*	89,99*
Virtua Fighter Kids		69,99*
Virtual Open Tennis		79,99*
Warhammer	89,99*	
Whizz Williams Arcade Greatest	79,99° 69,99°	
Wing Arms	Dalas.	89,99
Wing Commander 3	99,00	
Wipe Out 2097	99,99*	
Worms WWF in Your House	99,99	79,99
20 Mary SCHINISTON OF CO-Africa	79,691	79,99
Zork Nemesia	89,99*	
Grundgeräte		
Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn Incl. Control Pad	000,00	449,99
Zubehör		
6-Spieler-Adapter Action Replay Pro	00.00	79,95 99,99
Analog Joystick	99,99	99,89
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	20.00	109,99
Lenkrad incl. Fedale	39,99 159,99	39,99
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Memory 3,5°-Diskettenlaufwerk Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	179,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	30.00	79,99
Video-CD MPEG-Karte		349,95
Virtua Stick		89,95

Wir präsentieren die neuen Mega-Hits:

**Baphomets Fluch** Sony PSX \*

89,99

Crash Bandicoot

109,99



Nur die Besten kommen durch!

Wipeout 2097

Sony PSX \* 99,99

**Project Overkill** 

Sony PSX \*

89,99



Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111 Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 BTX - Bestell-, Neuhelten- und Infoservice unter: Media Point#

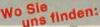
\* bei Drucklegung noch nicht erschlenent Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrümer und Preisänderungen vorbehalten Es gelten insere Allgemeinen Geschaftssedingungen, die wir auf Wunsch geme vorset zusenden. 
Versandkonten: Vorkasser, 5.99 DM – Kreditikarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NNGebühr – ab 250,- DM Bestelhvert im inland versandkostenfrell – Express-Versand und UPS auf Anfragel – Austand nur gegen Vorkasser zgl. 20,- DM Kraditikarten: der einfachste und bequenste Weg (für Vernandbestellungart Amnifen, Kartennummer und Gütigkeitsdatum durchgeben und ihre Bestellung geht ihnen ohne lästige Nachnahme zu.













Berlin – Neukölin Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144



Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl,



Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr Bus 170, 181, 182

Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tet.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204



Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbr. Bus 35, 102

Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05

U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222



Virtua Stick X-Tender (Joypad-Verlängerung) 29,99

Bremen Hanssaterhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill



Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

in threr Nahe!

Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404

Heinrichstraße

## Born to be wild

enn echte Männer glauben, daß sie's geschafft haben und es trotzdem mit dem anderen Geschlecht nicht so klappt, dann kann seit dem Altertum Abhilfe geschaffen werden: mit

teuren und repräsentativen Gegenständen.
Da war zuerst unser Wolfi: "Ich werd' mir
'ne Harley kaufen" verkündete er eines
Tages. Vielleicht war er ja auch nur mit seinem bis dahin heißgeliebten "EinstiegsChoppper", einer LS 650 nicht mehr zufrieden. Auf Anfrage hörten wir nur ein knappes

"Das mußte jetzt sein". Wie dem auch sei, mit

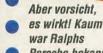
seiner nagelneuen Heritage Softtail gehört Wolfi endlich

wieder zu den Wilden. Und weil's noch wilder kommt, soll die Halli auch standesgemäß hallen, die Cops haben für sowas immer ein offenes Ohr. Der zweite im Bunde ist der sonst so ruhige Ralph (wer hätte das gedacht?). Als er uns eines Tages in die nächste Fast-Food-Hölle kutschieren sollte, redete er sich mit "wenig Platz hinten" raus und schon standen wir mit hängendem

Unterkiefer vor einem Porsche Carrera 2. Das soll die Karre von einem frischgebackenen Mathe-Dozenten sein? 40 000 hätte er geerbt, 20 000 mit dem Verkauf seines Fords und seinen Ersparnissen und 20 000 wolle die Bank noch von ihm. Aber wozu das alles? Ralph hatte schon

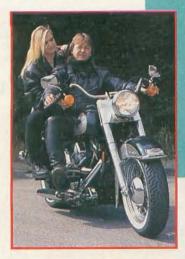
einen schweren Unfall und behandelt das Gaspedal deshalb hochvorsichtig, Rasen kann's also nicht sein. "Dann doch wegen der Frauen?" (heftige Demetis). Und was ist mit den andern? Jan ist seit seinem neuesten PC Pleite, Harti ist sauer, weil er nicht mehr der schnellste ist und Rob träumt nach wie vor von seinem BMW Z3. Tet hat keine Zeit für den Führerschein und Dirk sieht seinen Lappen erst in ein paar Wochen wieder (vor den zweien seit ihr also erstmal sicher).

Eure wilde Video Games



Porsche bekannt, wurde Ralph





Wolfi hat schon

seine Blondine und das

seit langem. Leder,

Fransen, Harley – wir wissen doch alle,

wo das hinführt...





heiße Infos und erste Bilder

Mit Tomb Raider hat Core Design bewiesen, daß echtes 3D-Feeling auch auf 32-Bit-Konsolen möglich ist. Wir haben die Playstationund Saturn-Version für euch getestet

Tet hat mal wieder seine exzellenten Beziehungen nach Japan spielen lassen und jede Menge unglaublicher Screenshots und viele interessante Details über die Playstation-Umsetzung von Soul Edge an Land gezogen.

SEUNG MINA



Noch mehr Spielspaß, noch mehr Bug Juice, geht das überhaupt? Bei Bug Too! geht Alles, wie das Preview verrät

fisch bei Pandemonium aus

der Playstation herausholt, beweist, daß die Hardware noch nicht ausgereizt ist

#### NEWS

	Doom 64	8
	Exclusive Preview der N64-Version	
	Turok The Dinosauer Hunter	12
	N64:Zu Besuch bei den Entwickler	n
	Turok Deutsch (N64)	16
	NBA Hangtime (N64)	18
	Freak Boy (N64)	18
•	Porsche Challenge PS: Wir wollen Porsche fahren	20
•	Rage RacerPS: Namcos neues Rennspiel	24
	Bug Too (SAT)	26
•	Command & ConquerSAT: Der Strategie-Hit im Preview	28
	Tempest X/2000 (PS/SAT)	30
•	NBA In The Zone 2 PS: Konamis perfekter Nachfolger	32
•	Tenka / Sentient_ PS: Die neuen Psygnosis-Knaller	34
•	Batman Forever	38
•	The Crow: City of Angels PS: Acclaims Filmumsetzung	39
•	Suikoden PS: Neues Rollenspiel aus Japan	40
•	Vandal Hearts PS: Strategie pur von Konami	42
	Gremlin Special	44
•	Soul Edge_ PS: Namcos dritter Prügelstreich	46
	NBA Jam Extreme_ PS: Acclaims Basketball-Sequel	48
	Nintendo-64-News	74
	Sony-News	75
	Japan-News	76

#### WETTBEWERB

Cilias inglis	12
Demo-CD zu gewinnen	
Große Geschenk-Aktion	
2500 Demo-CDs für Schnellant	worter

#### RUBRIKEN

• Inserenten	60
Rat & Tat	66
Leserbriefe	68
Szene-Chat	79
So bewerten wir	80
Hitparaden	81
- Impressum	110





Der Großteil der deutschen Computer-Zeitschriften war sich einig und jubelte Command & Conquer zum PC-Spiel des Jahres 96 hoch. Endlich gibt es die Konsolen-Umsetzungen, Jan hat die Saturn-Version nächtelang gespielt.

#### TRICKS TIPS

	Tekken 2, Teil 2 (PS)	5
	wipEout 2097 (PS)	5
•	Alien Trilogy (SAT)	5
	Magic Carpet (SAT)	5
	Lufia 2 (SN)	5
	Madden 97 (PS)	5
	Destruction Derby (SAT)	5
	Athlete Kings (SAT)	5
	Project Overkill (PS)	5
	Story of Thor (SAT)	5
		5
		5
		5
	Fighting Vipers (SAT)	5
ě	Toshinden URA (SAT)	5
	Gunship (PS)	5
	Nights (SAT)	5
Ī	NBA in the Zone (PS)	5
ě	Donkey Kong 2 (SN)	5
	Die Hard Trilogy (PS)	6
ě		6
	Die Schlümpfe 2 (SN)	6
	KISTING HISTORS (PS/SAI)	

#### TEST

#### SEGA SATURN Amok

-		
•	Mighty Hits	109
•	Mr. Bones	114
•	NHL Hockey '97	96
•	Street Racer Deluxe	110
•	Tomb Raider	104
	Tetris Plus	109
	Virtua Cop 2	108
	Daytona CCE	106

#### SONY

	PLAYSIAIIUN	
	Breakpoint Tennis	_103
•	Cheesy	_101
•	Destruction Derby 2	92
•	FIFA Soccer '97	_ 94
•	Grid Run	95
	International Moto X	103
•	Lomax	100
	Nascar '96	84
	NHL Hockey '97	96

Rennspiele, wohin das Auge blickt.
Schon Anfang Dezember will
Namco Rage Racer in Japan
veröffentlichen, und auf Seite 20 stellen
wir euch Sonys Posche Challenge vor



Der Test von Daytona CCE offenbart, ob der Kauf des Nachfolgers sich noch lohnt



Wer gerne Autos verbeutt, freut sich auf den Test von Destruction Derby 2 (PS).

- Davidson	00
Pandemonium	88
Pitball	99
<ul><li>Smash Court Tennis</li></ul>	98
Star Gladiator	90
Soviet Strike	82
Street Racer Deluxe	110
Tomb Raider	104
Warhammer	102
SUPER	

#### NINTENDO

	Prince of Persia 2	116
0	Power Piggs	116
•	Schlümpfe 2	115

#### MEGA DRIVE

<b>Micro Machines</b>	Military _	117
NHL Hockey '97		111

Während seines US-Trips besuchte Rob auch Williams Ent., um sich von der Extraklasse von Doom 64 zu überzeugen.



Auch bei näherem Hinsehen erspäht man keine Pixel



Auch sämtliche Waffen wurden völlig neu gestaltet

er von Los Angeles auf dem Highway nach San Diego an der mexikanischen Grenze fährt, erlebt einige Überraschungen. Plötzlich warnen Schilder vor Fußgängern, die möglicherweise die Fahrbahn überqueren (bei einer sechsspurigen Autobahn?), kurz danach hatte die Polizei zwecks Verkehrskontrolle den gesamten Highway abgesperrt und ließ Fahrzeuge nur einzeln passieren. Aber was nimmt man nicht alles in Kauf, in der Hoffnung, mit Doom 64 eines der besten Nintendo-64-Spiele zu sehen. Zu meiner Überraschung erwartete mich das gesamte siebenköpfige Entwicklerteam, den höchst seltenen Besuch aus Europa wollte sich niemand entgehen lassen. Chefprogrammierer Aaron Seeler und seine Jungs beantworteten geduldig meine Fragen, anschließend durfte ich sogar einige fertiggestellte Level probespielen. Mitte Sep-



Irgendwie kommt mir das fliegende Gesicht bekannt vor, einige von ihnen spucken Feuerbälle, andere speien unangenehme Schädel aus, die mit einer Affengeschwindigkeit auf euch zurasen. Die Knarre ist übrigens neu.



In der
Vorversion
standen die
Gegner brav
wie lebende
Zielscheiben
herum

tember waren die Programmierer gerade dabei, die Monster in den Stages zu platzieren und ihr Verhalten festzulegen. Die meisten Spielabschnitte waren fertig gebaut, man konnte auch schon durchlaufen, die Gegner bewegten sich jedoch noch nicht und attackierten auch nicht. Die meisten Waffeneffekte, z.B. Feuerbälle, sehen absolut un-

glaublich und sehr detailliert aus, was vor allem daran liegt, daß die N64-Hardware die Pixellierung vermeidet. Die Lichteffekte tragen sehr zur Stimmung im Spiel bei, wenn ihr eine Tür öffnet, scheint das Licht unter ihr durch, die Lichter reflektieren auf Waffen und Charakteren, die Schatten wirken absolut realistisch. Die Grafik in den Stages scheint

abwechslungsreicher, sehr viel detaillierter und vor allem wurde viel Wert auf Kleinigkeiten gelegt, die einem im ersten Moment nicht auffallen, z.B. Lichterketten, die langsam ihre Helligkeit ändern oder Reliefs, die sich verwandeln. Das gesamte Spiel wurde viel offener konzipiert, es gibt nicht nur enge Gänge, sondern auch viele offenere Level mit mehreren Stockwerken, Brücken, Treppen etc. Die 3D-Monster wirken viel plastischer und durch die Farbenvielfalt extrem realistisch. Die Geoner sollen viel widerstandsfähiger und schwerer zu besiegen sein, die neuen Waffen, über die ich lei-



Nur mit der Pistole bewaffnet, habt ihr in Doom 64 keine Chance

machen die Sache allerdings nicht zu schwer. Die Steuerung mit dem Analog-Pad scheint bei 3D-Spielen allgemein ein riesiger Vorteil zu sein, denn wie schon bei Mario 64 läßt sich die Hauptfigur sehr exakt steuern und die Geschwindigkeit genau bestimmen. Doom 64 soll noch vor Weihnachten fertiggestellt werden und im März oder spätestens April in den Läden stehen. Sobald Doom 64 fertig ist, werden zumindest einige des Teams mit der Arbeit an Quake 64 fürs Nintendo 64 beginnen.

VG: Aaron, erzähle uns bitte die Story von Doom 64:

Aaron Seeler: Alles an Doom 64 ist neu, neue Grafiken, völlig neue Level, wir übernehmen nur die grundlegende Story und natürlich das Spielkonzept. Als einziger Überlebender befindet sich der Held mal wieder auf einer Weltraumstation, die von Monstern besetzt wurde. Der Spieler muß möglichst viele Gegner vernichten und den Ausgang finden. Je weiter das Spiel fortschreitet, um so mehr Monster und andere Schwierigkeiten tauchen auf. Im Prinzip nichts Neues, aber diesmal hatten wir die Nintendo-64-Hardware zur Verfügung, die sich auf jeden Aspekt des Spiels auswirkt.

VG: Wo liegen die Stärken von Doom 64?

Aaron: Die Nintendo-64-Hardware verhindert die Pixellierung von Objekten, das heißt, wenn man sich einem Objekt, z.B. einer Wand, nähert, sieht man trotzdem keine

Pixel, wie das bei 32-Bit-3D-Spielen der Fall ist. Dies trägt zum Realismus von Doom 64 bei. Wir benutzen Millionen unterschiedlicher Farbschattierungen, wodurch die Grafik plastischer und lebensnaher wirkt. Doom 64 läuft mit 30 Bildern pro Sekunde, es gibt keinerlei Slowdown, das Spiel wirkt dadurch sehr schnell und flüssia. Die aleiche Geschwindigkeit hätten wir vielleicht noch auf einem Pentium ab 133 MHz erreicht. Die Monster und Texturen in allen Levels wurden viel detaillierter und

komplexer gezeichnet, die

Lichteffekte unterstützen die

dunkle, furchterregende Stimmung in den Spielabschnitten. Die Stages sind größer und komplexer aufgebaut, sie sollen die "höllische" Stimmung von Doom 64 deutlicher hervorheben. Alle Monster und Waffen wurden auf SGI-Workstations gezeichnet und weisen diesen typischen, sehr realistischen Grafikstil auf.

VG: Gab es irgendetwas, das sich mit dem Nintendo 64 nicht realisieren ließ?

Aaron: Nein. Der einzige Nachteil war vielleicht die Entwicklerplattform, denn wir alle hatten davor nur auf PCs entwickelt, deshalb war die Um-

stellung auf SGI-Workstations nicht ganz leicht. Für uns machte es auch keinen Unterschied, ob das Nintendo 64 CDs oder Cartridges unterstützen würde. Module haben eine kürzere Ladezeit, dafür steht bei CDs mehr Speicherplatz parat, aber wir haben bis jetzt noch keine Probleme mit den 8 MByte, die für Doom 64 verfügbar sind. Wenn wir ein größeres Modul hätten, wäre das Spiel vielleicht etwas größer, aber Doom 64 wird durch das Modul in keiner Weise beeinträchtigt. Es wird aus ca. 30 sehr großen Stages bestehen, 18 unterschiedliche Monster, neue Waffen, genug Spielspaß für jeden.

VG: Wird es eine Multiplayer-Option geben, man hat ja viele Gerüchte darüber gehört?

Aaron: Das hängt in erster Linie von Nintendo ab, bis jetzt haben wir keine offizielle Mitteliung erhalten, ob ein Link-Kabel oder ähnliches geplant ist. Wir haben zwar über einen Splitscreen-Modus nachgedacht, aber der macht im Deathmatch eigentlich keinen Sinn, deswegen haben wir diese Idee fallen gelassen. Es wird in Doom 64 also keinen Splitscreen-Modus geben, weder für zwei noch für vier Spieler. Falls uns Nintendo noch rechtzeitig Einzelheiten über irgendwelche Multiplayer-Optionen für das Nintendo 64 übermitteln sollte, würden wir diese integrieren, das wäre keine



Leider können Screenshots das schnelle und flüssige Scrolling nicht vermitteln, das durch die N64-Hardware kein Problem ist



große Aktion (anm. d. Red.: Das Interview wurde Mitte September geführt, jetzt, Anfang November, steht Doom 64 kurz vor der Vollendung und es wird definitiv keinen Mehrspieler-Modus beinhalten). Wir alle hätten wirklich gerne eine Multiplayer-Option in Doom 64 und wir wissen auch, daß man bei Nintendo über ein solches Feature nachdenkt, aber es liegt wirklich nicht in unserer Hand.

VG: Auf welche Weise unterstützt Doom 64 das Analog-Jovpad?

Aaron: Wir nutzen natürlich die Möglichkeiten, die das analoge Pad bietet. Der Spieler kann die Geschwindkeit, mit der er sich durch die Level bewegt, sehr genau selbst bestimmen, die Übergänge von sehr langsam bis sehr schnell sind absolut fließend. Das analoge Pad funktioniert mit einem 3D-Spiel wie Doom 64 um einiges besser als ein digitaler Kontroller. Der Spieler kann die Tasten-Konfiguration natürlich beliebig verändern.

VG: Drei der sieben Mitglieder des Entwicklungsteam arbeiten speziell am Leveldesign, warum konzentriert sich knapp die Hälfte des Teams auf diesen Aspekt?

Aaron: Es gibt sogar noch mehr, jeder hier will seine Ideen einfließen lassen. Die Architektur wurde deutlich verbessert, um die 3D-Fähigkeiten der Hardware auszunutzen. Der komplexere Levelaufbau kommt natürlich auch dem Gameplay zugute, es gibt mehr zu erforschen und der Spieler verbringt mehr Zeit in jeder Stage.

VG: Wird es in Doom 64 auch Puzzles geben?



Aaron: Nennen wir es lieber Tricks und Fallen. Die meisten Rätsel werden nicht mehr so offensichtlich sein, es genügt manchmal nicht, einen Schalter zu betätigen, um eine Tür zu öffnen. Die Handlung wird nicht mehr so linear sein, es wird intelligentere Rätsel geben. Die Zeiten, in denen man ständig gegen Wände lief, um Geheimtüren zu öffnen, gehören der Vergangenheit an. Das Spiel ändert sich auch abhängig von euren Aktionen. Das bedeutet, daß die gleiche Stelle beim zweiten Mal vielleicht ganz anders aussieht als zuvor. In den ersten Levels werden die Puzzles noch relativ einfach zu lösen sein, denn der Spieler soll sich erst eingewöhnen, später werden sie dafür aber um so schwerer.



Das siebenköpfige Doom-64-Team

VG: Seit wann arbeitet ihr an Doom 64?

Aaron: Wir haben letztes Jahr damit begonnen, als uns nur das Emulatorboard zur Verfügung stand. Die Arbeit damit gestaltete sich ziemlich schwierig, da die Emulatoren sehr frühe Versionen waren, die fertigen Entwicklungssysteme boten viel mehr Features, die wir mit den Boards nicht nutzen konnten.

VG: Welche Rolle spielt id-Software bei der Entwicklung der N64-Version?

Aaron: id hat sich ein Veto-

recht gesichert, die Jungs nehmen alles, was wir ent-wickeln, genau unter die Lupe und entscheiden, was ihnen gefällt und was nicht. Manch-

Die Architektur von Doom 64 wirkt sehr abwechslungsreich

mal bieten sie uns ideen an, wie man bestimmte Dinge besser machen könnte, sie unterstützen uns allerdings in keiner Weise, das Spiel wird komplett von Williams programmiert. Mit dem, was wir bislang auf die Beine gestellt haben, zeigte sich id-Software jedoch sehr zufrieden. Jede Figur, jede Grafik, jede Textur, jeder Level in Doom 64 wurde von Grund auf neu entwickelt, wir haben keine fertige Artwork oder ein Leveldesign aus früheren Spielen übernommen oder von id-Software erhalten. Die 3D-Engine wurde ebenfalls speziell für die N64-Version entworfen.

VG: Wird es von Doom 64 eine spezielle deutsche Version geben?

Aaron: Wir werden keinesfalls das Konzept von Doom 64 ändern. Doom 64 ist ein ziemlich brutales Spiel, wenn man die Gewalt entfernt oder entschärft, wäre es nicht mehr Doom 64.





Die Bazooka nicht in Gebäuden verwenden!



Die grünen Feuerbälle kosten viel Energie



Mit einem Schuß haben wir sie erledigt





DIE GUTEN ALTEN ZEITEN HOMMEN WIEDER, DOCH DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN, HORIZONTAL, VERTIHAL, BRACHIAL







Alleinvertrieb für Deutschland



Im lie sten Texas
hat sich Rob vor Ort
bei den Entwicklern
von Turok umgesenen
und heiße Infos
mitgebracht



Wirven sie zufallig, we ich den Sampalgaar finde?

enn man von Dallas. Texas, südlich nach Austin fährt, wird einem mit Sicherheit nicht langweilig. Schon nach kurzer Zeit erreicht man die Ausfahrt nach Mesquite, wo sich id Software ständig die Köpfe zerbricht, wie man die deutsche BPS ärgern und Jugendliche weltweit verderben kann. Nach einer weiteren Stunde durchquert man Waco, wo vor einigen Jahren als Resultat einer FBI-Belagerung ein schweres Feuer ausbrach, das wochenlang in den Schlagzeilen zu finden war. Nach drei Stunden gemütlichen Dahinschleichens (erlaubte Höchstgeschwindigkeit 110 km/h) ist man dann schließlich im südlichsten Texas, in Austin, wo Iquana Entertainment sein Hauptquartier hat. Ein Team von 15 Künstlern, Programmierern, und Spieledesignern arbeitet hier seit gut einem Jahr an Acclaims erstem N64-Spiel Turok The Dinosaur Hun-



## DINOSAUR HUNTER

Der Nebel im
Hintergrund verfolgt
euch leider durch das
pesande Spiel Laut
Dave Dienstbier
vermeidel man so
Cripping-Probleme, die
durch die sehr delanllerle Grafiken entrekom wirden Ironalen



ter. Dave Dienstbier, der Projektmanager für Iguana weihte mich in einem interessanten Gespräch in die Geheimnisse von Turok ein.

VG: Dave, worum geht es eigentlich in Turok?

Dave Dienstbier: Die Story basiert auf den Turok-Comics aus dem Acclaim Verlag. Die Handlung spielt im "Lost Land", einer mystischen Gegend, in der zum Beispiel Personen auftauchen, die im Bermuda-Dreieck verschwanden. Zeit und Evolution haben keine Bedeutung, man trifft im Lost Land auf Kreaturen aus der Vergangenheit und Zukunft, auf Aliens, Dinosaurier und Krieger aus dem 25. Jahrhundert. Im Comic gab es eine finstere Figur namens "Mother God", die das Universum zerstören wollte, um es nach ihren Vorstellungen wieder

aufzubauen. Ihr wichtigster Untertan war der

"Campaigner", der nach ihrer Niederlage die Herrschaft über das Lost Land übernahm und auch ihre teuflischen Ziele weiterverfolgte. Um das Universum zu vernichten, hat er eine riesige Maschine gebaut, die allerdings nur mit einem uralten Artefakt, dem sogenannten Chronosector, funktioniert. Was der Campaigner allerdings nicht realisiert, ist. daß seine Maschine jegliches Leben inklusive seines Lost Lands zerstören würde. Turok erfährt von den Plänen des Campaigners, den er früher schon besiegt hatte, und versucht, diese zu vereiteln. Schnapp dir den bösen Buben und mach ihn kalt, simpel ausgedrückt.

VG: Wann begannen die Arbeiten an Turok?

Dave: Die grundsätzlichen Planungen und Konzeptstudien entwarfen wir schon vor ca. zwei Jahren. Das Team wurde aber erst vor 18 Monaten zusammengestellt, davor arbeitete ich alleine an den Grundideen. Wir begannen mit Zeichnungen und Polygonstudien, um festzulegen, wie die Figuren im Spiel aussehen sollten, aus wievielen Polygonen wir ein Raptor zusammenstellen konnten und ähnliches. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir noch keine N64-Entwicklungssysteme zur Verfügung, also entwarfen wir die ersten Studien noch mit PC-Grafikprogrammen. Seit ungefähr 13 Monaten arbeiten wir zielgerichtet und mit der nötigen Hardware an Turok.



In welchem Entwicklungsstadium befindet sich das Spiel augenblicklich (Mitte

Woher stammen nur die vielen Ruinen im Lost Land?

September 96)?

Dave: Ich würde schätzen, das Spiel ist zu 75% fertig, obwohl es immer sehr schwierig ist, solche Fragen in Prozenten zu beantworten. Man neigt dazu, hochzurechnen. Wenn wir 13 Monate für 75% des Spiels benötigten, sollten die restlichen 25% nochmal ungefähr vier dauern. So funktioniert es aber nicht. Alle Einzelteile entstehen separat und am Ende wird alles zusammengesetzt und paßt hoffentlich auch zusammen. Die Programmierer arbeiten an verschiedenen Aspekten des Codes, entwerfen Karten und setzen diese um, kümmern sich um Programmierfehler, die Ladevorgänge von Cartridge, jedes neue Feature, jede neue Funktion wird zunächst in einen Testlevel eingebaut, den wir benutzen, um sämtliche Aspekte des Spiels zu überprüfen, bevor wir sie ins aktuelle Spiel implementieren. Deshalb trifft man momentan in den meisten Levels noch auf keine Gegner, sie werden erst später eingebaut. Wir testen gerade die Kollisionsabfragen mit der Umgebung in allen Welten. setzen Testgegner ein, um zu

etc. agieren. Die Charakteranimationen wurden schon vor einiger Zeit fertiggestellt. Auch die Arbeiten an der grafischen Gestaltung wurden bereits vor einiger Zeit beendet. Zwischenzeitlich stellten wir iedoch fest, daß die N64-Hardware mehr ermöglicht, als wir ursprünglich dachten, also wurde das gesamte grafische Konzept noch einmal völlig überarbeitet. Von den acht Welten sind sechs inzwischen völlig fertiggestellt. Die Programmierer optimieren gegenwärtig den Code, um das Spiel schneller zu machen.

Turok sem?

350

Ein Level aus einem der ersten id-Spiele bestand im Schnitt aus 3000 Polygonen, eine Stage aus dem letzten id-Spiel setzt sich aus rund 10 000 Polygonen zusammen. Die Level von Turok bestehen im Schnitt aus 250 000 bis zu 300 000 Polygonen. Das ist eine enorme Datenmenge, die gespeichert werden muß. Die Geometrie, alle Texturen etc. alleine von der Masse an Informationen ist Turok ein riesiger Schritt vorwärts im Veraleich zu existierenden 3D-Spielen. Turok ist ein 8-MByte-Modul, wir arbeiten mit einer Kompressionsrate von 9-10 zu 1, rein von der Datenmenge dürfte Turok also ungefähr 80 MByte groß sein. Wenn man reichen PC-Programmen vergleicht, muß man bedenken, daß ein Großteil des Speicherplatzes meist mit FMVs (Full-Motion-Video) verbraucht wird. Wenn man dagegen den Anteil der effektiven Spieldaten aegenüberstellt, dürften wir ein deutlich größeres Spiel anbieten, als die meisten PC-Entwickler. Die Cartridge ist mit Spielspaß vollgepackt, wer Turok zum ersten Mal sieht, wird von der grafischen Brillanz und der Liebe zum Detail überrascht sein.

VG: Was war deine Reaktion als du erfuhrst, daß das Nintendo 64 mit Modulen arbeiten würde?

Dave: Zunächst war ich doch etwas verwirrt, aber wenn man nur den Aspekt des Spielens betrachtet, gibt es eigentlich kein besseres Medium als das Modul. Keine Ladeund infolgedessen Wartezeiten, wir wußten natürlich sofort, daß wir keine Videosequenzen einbauen würden. Wir haben aber trotzdem kurze gerenderte Sequenzen in Turok, aber man macht sich natürlich ständig Gedanken darüber, wieviel Speicher jedes Detail verbraucht. Bei CD-Konsolen stellt sich den Entwicklern das Problem mit dem sehr be-



in seinem Büro/Wohn-/Schlafzimmer, die beiden anderen Bilder zeigen das Team bei der Arbeit





Einer der futuristischen Spielabachnitte in Turok



Wie hamiligt man so ain Monster? Mit viel Zucker und einem sehr graben Sattel.

Entweder habe ich lurussie Park zu oft gesehen oder ich bin irgendwie am Loch Ness us landet



grenzten Speicher, in den die Informationen geladen werden müssen. Das Nintendo 64 verfügt über mehr RAM und die Ladezeiten von der Cartridge sind vernachlässigbar gering. Bei CD wartet man eben auch sehr oft auf überflüssige Dinge wie Filmsequenzen, die man nicht unbedingt sehen will, denn schließlich geht es ums Spielen. Unsere größte Sorge waren die hohen Kosten für die Module, denn Cartridges sind um einiges teurer in der Herstellung und deshalb auch teurer für den Endkunden. Wir hoffen, daß Turok zwischen 70 und 80 Dollar kosten wird, aber leider hat uns Nintendo noch nicht verraten, wieviel wir für die Herstellung pro Cartridge überweisen dürfen.

VG: Wird es eine spezielle deutsche Version von Turok geben?

Dave: Die Lokalisierung spielt für uns eine große Rolle, Nintendo besteht z.B. für die iapanische Version auf grünes Blut. Wir wollen natürlich eine Indizierung in Deutschland vermeiden, deshalb werden wir die Menschen durch mehrere, unterschiedliche Cyborgs ersetzen und aus dem Blut wird Hydraulikflüssigkeit. Die Cyborgs gefallen mir ehrlich gesagt sogar besser als die menschlichen Charaktere, die von mir angesprochenen Anderungen müssen allerdings noch von Acclaim Deutschland abgesegnet werden, deshalb sind Änderungen durchaus noch möglich. Die Soundeffekte werden natürlich geändert, denn ein Todesschrei von einem Cyborg klingt doch etwas seltsam. Vermutlich müssen wir die kurzen gerenderten Todessequenzen entfernen, für die verschiedenen Todesarten in Turok gibt es unterschiedliche Animationen.

VG: Kannst du das Gameplay beschreiben?

Dave: Es gibt bestimmte Ziele, die man in iedem Spielabschnitt erreichen muß. Im ersten Level sucht ihr die Hauptruine, die in die anderen Stages führt. In den weiteren Levels findet man Schlüssel, die man in der Hauptruine anwendet, um die Tore zu späteren Spielabschnitten zu öffnen. Das Spiel läuft also nicht linear ab, denn sobald man mehrere Tore geöffnet hat, bleibt es dem Spieler überlassen, welchen Abschnitt des Lost Lands



Mit Tools wie diesen entstehen die Polygon-Grundgerüste für jedes Objekt in Turok, darüber werden die Texturen gelegt

ihr erreichen, oder einen Endgegner, den ihr besiegen müßt, bevor ihr eine Stage verlassen dürft. Sobald ihr einen Schlüssel gefunden habt, könnt ihr zurückgehen und den Schlüssel ausprobieren oder im gleichen Level weitersuchen. Die Hauptruine zeigt auch, welche Schlüssel man braucht, um ein Tor zu öffnen und in welcher Stage man sie findet. Die Gegner in Turok werden von eurem Verhalten beeinflußt. wenn ihr in der Gegend rumballert, reagieren die Kreaturen darauf, sie jagen euch. Auf der anderen Seite könnt ihr euch auch an Gegner anschleichen und sie so geschickt ausschalten. Die Gegner in Turok kämpfen in bestimmten Situationen auch gegeneinander. Jede Kreatur in Turok hat ein Eigenleben, Dinosaurier stehen nicht sinnlos in der Gegend herum, sie bewegen sich. sie schauen sich um, beobachten die Umgebung und reagieren, sobald sie euch sehen. Insgesamt wird es ungefähr 15 verschiedene Arten von Gegnern geben, dazu kommen

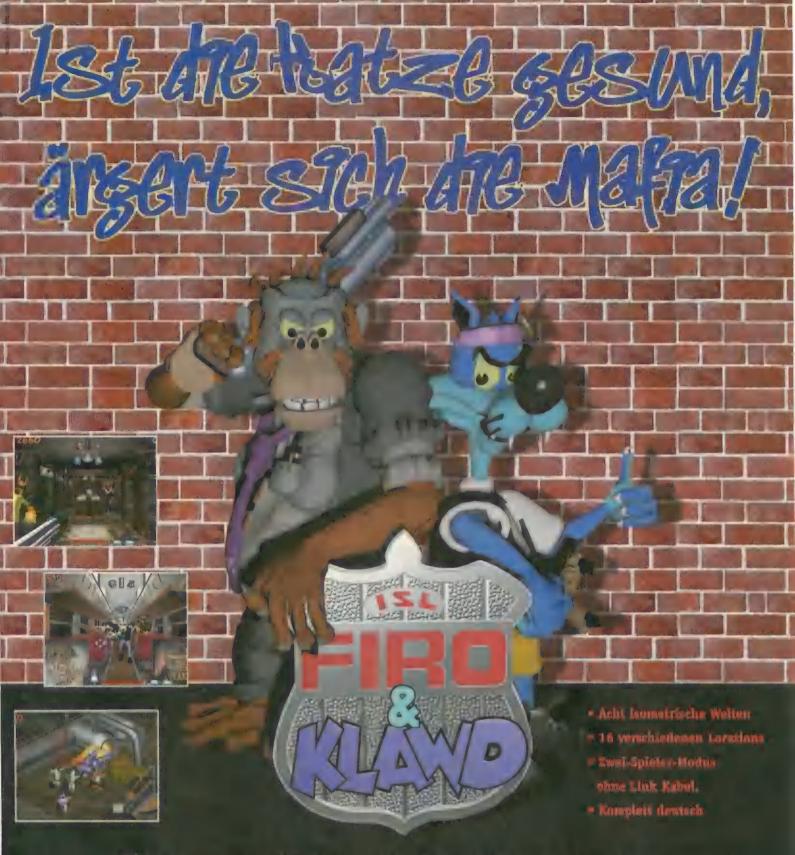
noch mehrere Bosse.

er erforschen will. Ihr könnt je-

den Level auch verlassen, es

gibt kein bestimmtes Ziel, das





Firo & Klawd sind Clever, bis an die Zähne bewattnet und auf alles gelakt. Der Braug-Blan Officer Firo (einer von New Yaks Besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gerwungen ausahmenzuarbeiten, um der Belggen Hälse zu feltert. Klawd winde von Firo Braugen als er nichtsahmend Falschgeld im die Mafia dienen die Stadt Schmuggelte. 1864 im die Fälscherwerkstatt inch innerhalb kürzester Zeit in Thielien, landet er ihrt, wir Klawd Burkommt auf der Straße. Die ungleiche Duo muß nun Hirweise sammeln und dem Kreitzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Fälschgeldkönig von New Yak City erledigt st.





Direkt von den Entwicklern via eMail erreichten uns in letzter Minute noch Bilder der Cyborgs in Turok



Hallo, ich bin ein Cyborg und blas dir gleich die Rübe weg

ie ihr schon im Interview mit Dave Dienstbier erfahren habt, wird es eine spezielle deutsche Version von Turok: the Dinosaur Hunter geben, von der wir auf den allerletzten Drücker noch ein paar Bilder erhielten, die wir allerdings Turok – Deutsch

nicht mehr ins Preview einbauen konnten. Deshalb hier sepa-



Was das Leuchtstäbchen drauf hat, wissen wir leider nicht

en Ligaren. Die Entwicker ha das deutsche Modul in keinster Weise hinter den internationalen Versionen zurücksteht. So soll zum Beispiel einer der Cyborgs über Morphing-Fähigkeiten verfügen, die denen aus Terminator 2 ähneln. Für jeden unterschiedlichen menschlichen Charakter soll ein eigener Cyborg-Typ eingebaut werden. Am besten schaut ihr euch die Bilder an und entscheidet dann für euch selbst, ob euch die Menschen oder blutrünstige Cyborgs besser gefallen.

Neben Doom 64 erhofft man sich bei Williams für die USA vor allem von NBA Hangtime einen Verkaufserfolg

rsprünglich für November angekündigt, wurde NBA Hangtime fürs Nintendo 64 inzwischen kräftig verschoben und soll erst im Frühiahr 1997 erscheinen. Während die Heimumsetzungen von NBA Jam (der Automat stammte ja auch von Williams/Midway) noch von Acclaim veröffentlicht wurden, kümmert sich



Die Animation der verschiedenen Dunks ist absolut flüssig

### **NBA** Hangtin



Wenn Dennis in die Luft geht, ist anicht mehr mahalten

Williams um die Konvertierungen des neuesten Arcade-Hits selbst und läßt alle Versionen intern entwickeln. Das N64-Modul steht noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase. bislang sind nur vier Charaktere spielbar, darunter Dennis Rodman und Scottie Pippen. Natürlich stehen euch alle 29

menschlichen Charaktere er-

setzen werden. Dave Dienst-

bier hatte uns ja erzählt, daß

besser gefallen, als alle ande-

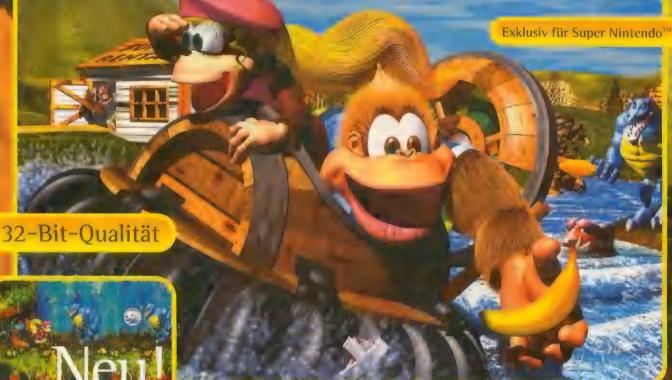
NBA-Teams mit allen Spielern der aktuellen Saison zur Auswahl. "Create Player" ermöglicht es euch, eure Lieblingsspieler zu kreieren, dabei lassen sich Größe. Gewicht. Aussehen und Fähigkeiten beliebig verändern. Wie bei dieser Art von Spiel schon üblich. verstecken sich auch diesmal eine Reihe geheimer Spieler im Modul, an die man nur mit der richtigen Tastenkombination bzw. dem Code herankommt. Die Dunks sind größtenteils völlig übertrieben und unrealistisch, sehen aber absolut genial aus, und selbstverständlich dürft ihr auch zu viert zu einem Match antreten.



Sogar eine Streetball-Option plant man für MMM Hangtime



Zum Automatenvorbild besteht grafisch kein Unterschied



kans das Fell über die Ohren!





Donkey Kong" und Diddy Kong" in der Gewalt von Kans!

Ulese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum

Teat sich Die Kong", einen neuen Freund gefunden zu
haben. Kiddy Kong"! Seine schwergewichtigen Auftritte
haben immer durchschlägenden Erfolg. Ein phantastisches
Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey
Kong Country" mit noch mehr Details, lebensechteren
Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit
deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch
unerforschte Gebiete und zieh

HAVE MORE FUN

Rob hat die Entwickler von Virgins erstem Nintendo-64-Spiel besucht und kann deshalb Genaueres über Freak Boy berichten



Ein blauer Freak Boy hat noch keinerlei Extras aufgenommen





Der Turm war einer der Level, die zumindest grafisch schon einigermaßen fertig waren.

igentlich war Freak Boy ein stinknormaler Typ wie du und ich, dann jedoch überfielen böse Außerirdische, die :ZOS: seinen Planeten, zerstörten alles und entführten die Bewohner. Freak Boys Moleküle überleaten den Angriff auch nicht ganz unbeschadet und so wurde en zu der seltsamen Kreatur, die versucht, seine Freunde zu retten. Sein Körner besteht aus drei Teilen - Kopi, Rumpf und Unterteil. Seit dem Angriff kann er Gegenstände absorbieren und sein Körper verwandelt sich, abhängig davon, was gerade aufgenommen wurde. Jeder Gegenstand verändert zunächst Freak Boys Unterteil, falls ihr z.B. eine Kanone aufnehmt, morpht sein Unterteil in eine Kanone, Wenn ihr als nächstes einen Bohrer findet, bewegt sich die Kanone nach oben und wird in den

Rumpf integriert, während die Beine zum Bohrer werden. Auf welche Art und Weise ihr die absorbierte Ausrüstung verwenden könnt, hängt davon ab, in welchem Körperteil sie sich befindet. Würmer, die über den Boden kriechen, könnt ihr nur mit einer Kanone im Unterteil abknallen, mit einem Bohrer im Kopt könnt ihr euch nur durch die Decke bohren. Außer den schon erwähnten Kanonen und Bohrern findet ihr noch siehen weitere

Gegenstände, darunter eine Bombe, Kleber, Rüstung und Schlüssel. Die aufgenommene Ausrüstung dient gleichzeitig als Lebensenergie, jeder Treffer kostet euch einen Gegenstand, wenn ein leerer Freak Boy getroffen wird, stirbt er. Jede Kombination von Gegenständen verändert Freak Boys Aussehen, leider waren die Morphing-Sequenzen bei meisnem Besuch noch nicht fertig Bei den meisten Rätseln in Freak Boy geht es darum, die



richtigen Gegenstände an bestimmten Hindernissen zu benutzen, um diese zu überwinden. In erster Linie wurde Freak Boy allerdings als Action-Spiel konzipiert. In fünf detailliert gezeichneten 3D-Welten jagt ihr die skrupellosen :ZOS: durch insgesamt 15 Level, am Ende jeder Stage wartet jeweils ein gewaltiger Boss auf euch. Chefdesigner Novak (so möchte er selbst genannt werden und so steht es auch auf seiner Visitenkarte) hat offen zugegeben, daß er viel von Mario 64 gelernt hat, vor allem die Kameraführung bereitete einige Probleme. Tatsächlich erinnern die Perspektiven und die intelligente Kamera in den Stages, die mir vorgeführt wurden, stark an Nintendos Meisterwerk. Momentan arbeitet das Team allerdings noch am Design der meisten Welten, und auch die Gegner fehlen noch in allen Spielabschnitten. Deshalb berichten wir auch nicht besonders ausführlich über Virgins Freak Boy, das Team hat uns für Anfang 97 ein Preview mit Bildern von allen Welten versprochen. Geplant ist ein Release im April 97, wir halten euch auf dem laufenden.





Worms: Die beste Waffe gegen

Morms.
Unll Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gibt's Worms, das granatenscharfe
Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte
Regenwürmer kämpfen, das Zeug hält. Auf unendlichen
Levels, in den bizorrsten Landschaften, mit den verrücktesten
Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie
mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!









KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt



etztes Jahr machte BMW mit seinem (in einem James-Bond-Film gehypten) Z3 Roadster Furore - ein schnittiges Sport-Cabrio, das mit etwas über 40.000 Mark für manchen gerade noch finanzierbar war. Nun präsentiert sich Porsche mit einem ganz ähnlichen Projekt, dem Boxster (Porsche 986). Mit 76.200 Trommelstücken für die Grundausstattung ist der zwar teurer als die vergleichbare Z3-Version (soll mit ähnlich starkem Motor etwa 60 Mille kosten), für einen Porsche bewegt sich der Boxster aber immer noch im unteren Preisfeld (ihr erinnert euch: Ralph - bzw. seine Bank - mußte für seinen gebrauchten Carrera 80 Mille hinblättern). Der Boxster ist ein sportlicher Zweisitzer, den es erstmal mit 204 PS geben wird. Das 4,31 Meter lange Geschoß wiegt 1,2 Tonnen und Das Featuring von speziellen Sportkarossen hat in der Videospielgeschichte schon eine lange Tradition. Auf Anhieb fallen mir **11** dem Thema ZR1 Corvette, The Need for Speed, Ferrari GP, Lamborghini und Jaguar XJ 220 ein.



Bisher war nur eine Strecke komplett fertig. Der "USA"-Kurs hatte stellenweise schon die Randbebauung, aber die Texturen fehlten noch. Im Gebirge und auf dem Japan-Kurs existierte nur die Strecke (mit allen Abkürzungen).





Mit den verschiedenen Perspektiven ist für jeden etwas passendes dabei

beschleunigt in 6,7 Sekunden von 0 auf 100. Der Topspeed wird mit 250 Sachen angegeben. Damit das für euch nicht alles nur unbezahlbare Träume bleiben, hat sich das Team von SCEE (hat *Total NBA '96* entwickelt) drangesetzt und programmiert ein aufwendiges

Rennspiel um den Boxster. Dabei wird extrem viel Wert auf Realismus und wirklich neue Features gelegt. Das beginnt schon bei den Soundeffek-

ten. Motorengeräusch, Türenschlagen und etliche weitere Effekte wurden direkt von einem echten Boxster aufgenommen. Das Fahrzeug selbst ist aufwendig gerendert und sieht wirklich aus, wie in echt. Verstärkt wird dieser Eindruck noch von Echtzeit-Lichteffek-

ten. So wird euer Flitzer immer von der richtigen Seite von der Sonne angestrahlt, was einfach genial aussieht. Daß sich sowohl der Fahrer als auch die Räder beim Lenken authentisch bewegen, versteht sich bei einer solchen Detailversessenheit doch von selbst, oder? Freilich haben sich die Entwickler auch bei den Fahrzeugdaten wie Abzug, Fahrverhalten und Geschwindigkeit am Original orientiert. Die Steuerung bietet euch neben Gasund Bremspedal auch noch die Handbremse (für schicke Slides) und einen Rückwärtsgang, in dem die Kamera um 180 Grad schwenkt und den Flitzer von vorne zeigt. In unserer Beta-Version, die etwa zur Hälfte fertig sein soll, waren während des Rennens auch noch diverse Perspektiven anwählbar. Einige davon wie "Fahrzeug von der Seite" oder die Vogelperspektive mit fester Kamera, führen oft zum sofortigen Crash und werden deshalb in der Endversion wohl kaum zu finden sein. Über die vier Strecken gibt's noch nicht viel zu sagen. Lediglich der "Europe"-Kurs war fertig (bzw ein Kurs, der erschien, wenn man "Europe" anwählte), bei den anderen fehlten noch jegliche Texturen und die Umgebung. Man konnte "Alpine", "USA" und "Japan" zwar schon fahren, ob sie allerdings in der Endversion nicht noch geändert werden - wer weiß. Außerdem ist von einem Test-Drive-Mode die Rede, in dem ihr wohl den Boxster über die Stuttgarter Teststrecke drescht. Soviel steht aber schon fest: Die Kurse sind anspruchsvoll und das angekündigte "Interaktive Track"-Features klingt hochinteressant. Es bedeutet, daß

6th 0:02:2 30

position time 0:02:2 30

position 0:02:6 30



Für das Drumherum wurde schickes Design gewählt



sich die Strecken je nach Spiel-

Fahrerfeld zusätzlich zusam-

Scharle Kurven meistert ihr per Powerslide mit der Handbremse

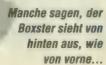
situation und Spielart ändern.
So können beispielweise Abkürzungen benutzt werden,
falls ihr zu weit hinten liegt.
Wie in Ridge Racer werdet ihr
bei steigendem Schwierikeitsgrad auch Umleitungen mit fiesen Kurven und Schikanen in
Kauf nehmen müssen. Mit der
"Catch Up"-Option wird das

mengehalten (vergleichbar mit "Boost" in Formel 1). Mit diesen Optionen seid ihr immer vorne mit dabei, der erste Platz ist euch deshalb aber noch lange nicht garantiert. Die sechs Computergegner haben

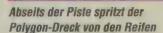
nämlich alle individuelle Fahrgewohnheiten. Für packende Duelle wählt ihr einen Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm an. Die musikalische Untermalung richtet sich nach dem ausgewählten Fahrer (sieben stehen zur Wahl). Für Renn-Freaks unterstützt Porsche Challenge alle bekannten Analog-Kontroller. Spielstände und Konfigurationen sollen platzsparend auf einer Memory Card untergebracht werden können. Außer vielen interessanten Details am Streckenrand wird auch die Piste selbst einiges zu bieten haben. Die Rede ist von Wasserlachen, wo's spritzt beim durchfahren, Matsch. Staub. Schnee und Eis sowie Hindernissen, die es gekonnt zu umfahren gilt. Nur wer die Steuerung beherrscht und die Strecken gut genug kennt, wird nämlich die Zeitlimits des Checkpointsystems einhalten können. In der Presseinfo war außerdem von einer Unzahl an Cheats und der Möglichkeit, im Spiel ein Auto zu gewinnen, die Rede. Porsche Challenge wird es übrigens laut Ankündigung

nur für die Playstation geben, Umsetzungen wurden ausgeschlossen. Mit der fertigen Version dürfen wir im ersten

Quartal '97 rechnen.









# SPED MELS

## TUMEL B1

MANIAU! "MIT EXPLOSIVE GLOST AND CYLMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTEN ZEIGT TUNNEL [1]. Aus der PlayStation (FrauszuhoLen ist. Mot Livil: Lerz die et Crafikorge wird durch die grandkose musikalische Leistung (von Chris Hülsbeck) die die
Luchier schende Spannung verstarkt. Monumentale O. hester-Klange sorgen für eine filmreife Unter 11. Vind Comic.

11. Ist die perfekte Mischung aus Raserei und Adrenalin-Action serviert mit intelligenten Missionen." Fun Genemtion:
Lersten Sekunde an ist man von der pektakulären Dit f. den aussergewöhnlichen Lichteffekten und dem bombafteischen OrchesterSolle inchrecht erschlagen. Action-Fans ein unumgänglicher Müst 11. PlayStation Magazin: Attemberaubenden
Lichteffett. Sowie das Gameplay sind dermassen gelungen, das Man sich fragt, was hoof besse in roeu soll.







Viele Playstation-Zocker werden vermutlich wieder schlaflose Nächte durchleben, denn der Nachfologer von Ridge Racer erscheint in wenigen Tagen in Japan



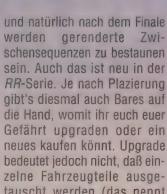








fahren könnt. Die größte Neuerung findet sich wohl im Grand-Prix-Modus, der insgesamt fünf Klassen (=Schwierigkeitsgrade) umfaßt. In jeder Klasse (Klasse 1&2 je drei Kurse, ab Klasse 3 jeweils vier Kurse) müßt ihr versuchen, euch unter die ersten drei Ränge zu plazieren, um in die nächst höhere Klasse aufzusteigen. Zwischen jeder Klasse und natürlich nach dem Finale werden gerenderte Zwischensequenzen zu bestaunen sein. Auch das ist neu in der RR-Serie. Je nach Plazierung gibt's diesmal auch Bares auf bedeutet jedoch nicht, daß einzelne Fahrzeugteile ausge-





... Wagen A hat eine digitale Zusatzanzeige



Das Tachometer am Wagen B ist rein analog...



Wagentyp 4 Der Allrounder



Wagentyp A - Upgraded: Wagentyp A mit Spoiler



Wagentyp B: Flinke Steuerung



Wagentyp C: Schwerpunkt Beschleunigung

man dann Tuning), sondern lediglich, daß die allgemeine Fahrleistung (Geschwindigkeit, Beschleunigung usw.) steigt. Dies habt ihr auch bitter nötig, denn eure Gegner tun es ebenfalls. In jedem Grand Prix-Rennen fahren acht normale Computergegner und drei sog. "Rivalen", die in ihrem Fahrverhalten etwas aggressiver sind als der Rest des Pulks. Gesteuert durch künstliche Intelligenz, veranstalten sie ie nach Rennsituation rasante Aufholiagden, riskante Überholmanöver oder andere Widrigkeiten, die euch während des ganzen Rennens auf Hochtrab halten. Als nützliche Hilfe dient euch dabei wieder ein Rückspielgel am oberen Bildschirmrand, wenn ihr die Fahrerperspektive eingeschaltet habt. Die Fahrzeugtvoen, die ihr euch aneignen könnt, ha-



STEP STATES



Die Landschaft
ist komplexer
aufgebaut als bei
Ridge Racer,
der Farbton
etwas dezeuter
gewähft.
Das Ganze
sieht dann realistischer aus.



ben es jedoch in sich. Es exis-

tiert kein "Super-Auto", mit

dem man auf allen vier Kursen

optimal fahren kann (zumin-

dest im regulären Grand Prix

und Time Attack...). Jedes

Auto hat eine typische Charak-

teristik, die auf manchen Kur-

sen vorteilhaft, auf anderen

hingegen eher von Nachteil ist.

Beispielsweise ist Wagen A

(der blaue; die Fahrzeuge sind

noch nicht benannt, da die Bil-

der alle noch aus einer 30%-

Programmversion stammen)

ein typischer Allrounder, der

durchschnittliche Werte in Ge-

schwindigkeit, Beschleuni-

Die Tageszeit ändert sich fortlaufend während des Rennens. Rechts: Mit dem Wagentyp D fährt es sich am schnellsten.

de aussieht. Man beachte die Front- und Heckspoiler. Die maximale Ausbaustufe wird bei allen Fahrzeugen nach dem vierten Upgrade erreicht. Wagen B (der gelbe) steuert sich sehr leicht, dürfte iedoch keine Geschwindigkeitsrekorde zustande bringen. Wagen C (der orangefarbene) ist ein typischer Ami-Flitzer, der sehr gut beschleunigt. Falls ihr auf Kollisionskurs mit anderen Fahrern fahrt, ist er am geeignetsten, da er ziemlich flott wieder auf die Beine kommt. Wagen D (der weiße) ist, wie man unschwer an seiner äußeren Form erkennen kann, ein Raser, der für Höchstgeschwindigkeiten konzipiert ist und sich dabei einen Teufel um die Bodenhaftung oder Beschleunigung schert. Als zusätzlicher Schwierigkeitsfaktor kommt in Rage Racer zusätzlich noch die Straßenlage beziehungsweise die Bodenbeschaffenheit hinzu. Die Kurse sind durchsetzt mit Sandbänken, buckligen

Asphaltstraßen und kiloweise Steigungen, Wer da nicht im richtigen Moment abbremst oder den Gang herunterschaltet, hat mit Sicherheit keine Chancen auf einen Titelgewinn. Das uns vorliegende Bildmaterial stammt, wie bereits erwähnt, aus einer sehr frühen Programmversion (20-30%). Somit könnten bis zum endaültigen Auslieferungstermin noch einige Änderungen vorgenommen werden. Aber wir werden das ja noch früh genug erfahren, spätestens dann, wenn wir es in einer unserer nächsten Ausgaben vorstellen werden.

Fiktive Autos: Ob ein Lancia Stratos wohl als Vorlage diente?





Diese Landschaft kommt mir so bekannt vor...?

Bug gehörte zu den witzigsten Jump'n Runs des letzten Jahres, demnächst erscheint endlich der Nachfolger



Die Science-Fiction-Welt heißt Antennae Day, hier nerven euch schleimige Aliens und seltsame Energiestrahlen

ug is back! Schon der erste Teil beschäftigte Jan und Rob über Wochen durch ellenlange, sauschwere Level, die aber auch viel Spielwitz versprühten und jede Menge Abwechslung boten. Die Gebete nach einem Sequel wurden erhört, und schon die erste Vorversion verspricht noch mehr Spielspaß. Interessanterweise hatten sich laut Sega viele Spieler über die zu langen Level bei Bug beschwert (so lang waren die doch gar nicht), deshalb besteht Bug Too aus kürzeren Stages, dafür setzen sich die sechs Welten aus bis zu sechs Spielabschnitten zusammen. Die Entwickler haben wieder anadenlos in der Filmwelt geklaut, eine Welt nennt sich



Maggod Dog ist definitiv der niedlichste Charakter in Bug Too. Ständig wartet man darauf, daß er auf seine eigene, extrem

Rechts: Mit dem Käfer fliegt Bug im Bonuslevel durch die achteckigen Tore Ist der Hammer deutsche

Ist der Hammer deutsche Wertarbeit oder billiger taiwanesischer Import?

aus der Schnauze wächst, Vergleichbares gilt auch für den Sägehai. In Bonus-Stages ergattert ihr euch Zusatzleben bzw. Lebensenergie, auch das gute alte Q-Bert erlebt eine Renaissance. Neben Bug stehen mit Superfly, dem Hippie aus den 70er Jahren mit Plattformschuhen, und Maggod Dog,

dem Hund mit der langen Zunge, zwei weitere Charaktere zur Auswahl und es gibt sogar einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem ihr aber nacheinander im gleichen Level antretet. Bug Too soll Ende Januar in Deutschland für Saturn veröffentlicht werden und rund 100 Mark kosten.



Lava mehr sehen, aber Entwickler sind grausam



Geist fängt euch ein und schä-

digt Bugs Gehörgänge mit ei-

nem lauten "Loooooser". In

Swatterworld schwimmt ein

Hammerhai herum, dem logi-

scherweise ein echter Hammer

westernesen Gesentikateros f

#### Die Spielewelt hat einen Namen...

und eine Telefonnummer...

Su	pe	rA	IE	S
----	----	----	----	---

Super N	E	5
Chrono Trigger	100	139.00
Civilization	US	129.00
Donald in Maul Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count, 2	dt	119.00
Donkey Kong Count 3		129.00
Fifa Soocer 97 GO.ED	dt	°124.00
Final Fight 3	111	99.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	illi	84.99
Lost Vikings	dt	99.00
Lulia		*109.00
Mario World 2	dt	109.00
NBA Live		124.00
	-	AND REAL PROPERTY.
No. I chickey do		108600
NHL HOCKEY 97	m	119.99
Charles Secured Library		104/00
Schilleman is		144.09
The second second	(il)	99.00
Star Trek Next Gen.	dt	800,000
Streetlighter Alp. 2	18	129.00
Table 1		Charles an about
(All the Control of t	Ü)	119,00
Toy Etony		128.00
Waterworld	dt	89.00
Willyne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Warms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arreade		89.00
Super ME	C.	

#### Super NES-Sonderangebote

Actraiser 2	CIL	69.00
Aero the Akrobat II	uk	49.00
<b>3</b>	175	44.99
But Time to delivery man	111	0111
Blackhawk	uk	59.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
John Manager	dt	39.00
Newman-Ha. Indy Car	dt	44.99
Porky Pig's H.Hot.	dt	59.99
Revolution ®		59.00
Rise of the Manual	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	675	44.99
Turrican /	a.	69.00
Vortex	dt	39.00
Weapon Lord	dt	59.00
Cunne NEC 7	hah	är

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	13	39.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Jaypad (Nintendo)	dt	39.00
No o Impro Cambraia		89.99
S.NES ahne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick		79.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

#### Gameboy

Ministra I ( mink) No.		04,00
Deniesy 196 ig Land	dt	49.99
Chamber For § Land?		69,00
Iron Man XO	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	59.00
Matthias Sammer Soc.	dt °	59.99
Sawar Mario Land 2	(III	49.00
wind triple (in)		40.00
Teins Attack	dt	44.00
The state of the s		100,000

#### Gameboy-

aunuarangenote			
Allerent I	dt	34.99	
Double Dragon 3	85	34.99	
Forari Grand Prix	dt	34.99	
Game Boy Gallery	uk	39.00	
Colored to Colored	77.00	1000	

NBA Jam	(II)	34 36
PGA European Golf	dt	34.99
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Super Mario Land CI.	dt	39.99
Terminator ( Ludgra	8	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

#### Gamahay-Zuhahär

Gamebuy-Zubenut				
Game	Bay	Linkkabel	dt	231.00
(stania			(1)	178,D0

#### Nintendo 64

Pilot Wings	ip 219.99
Pilot Wings 64	us *139.00
Super Mario 64	us 139.00
Wave Racer 64	jp 199.00

#### lintando 64-7uhahör

MINERIUO 04-21	INC	HUI	
Joypad JT 376 Tride.	di '	49.	00
Joypad JT 377 Tride.	dt '	59.	00
Joypadverlängerung	dl '	24.	99
Nintendo 64 + Mario	jp	799.	.00
Nintendo 64 +Ma.+PW.	jp	899.	00
Nintendo M o.Splel	US	479.	00

#### Mega Drive

moga Dii	14	
Comix Zone	dt	64.99
Donald Duck Maui Ma.	dt	69.00
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	*114.00
mu S Science Deluxe	ŮĮ.	9,00
John Madden Footb.97	dt	*114.00
NBA Live	108	*114.00
NHL Hockey 97	dt	114.00
Programme and the second		20110
Skidmarks	dt	69.00
Stargate	dŧ	99.00

#### Mega Drive-

Sonderangebote			
Desert Strike	dt	49.00	
Dynamite Headdy	dt	39.00	
Earth Defense	uk	24.99	
Stati to an in		-ja.00	
Funny Worl/Bal.Boy	uk	24.99	
General Chaos	UK.	49.00	
Humicanes	dt	39.00	
Hyperdunk	ut	29.00	
Incredible Hulk	dt		
William Street Section 199	CIT	29.00	
durassic Paris	100	19 99	
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00	
Marko's Magic Failir	dt	49.00	
Maga Man The Years	H	40.00	
AND THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE OWNER.	dt	44.00	
Mighty Max  Jam Tournament	Trees.	the sale and additional to	
Mighty Mex Jam Tournament	dt dt	44.00 39.99	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95	dt dt dt	44.00 39.99 39.00	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe	dt dt dt dt	44.00 39.99 39.00 39.00	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master	dt dt dt dt	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00	
Mighty Max  Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer	dt dt dt dt dt	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 39.00	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normys Beach Babe Page Mester Punischer Junischer	dt dt dt dt dt dt dt	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 39.00 29.00	
Mighty Max  Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer  The Robots  Rash 2	dt dt dt dt dt dt	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 39.00 29.00 49.00	
Mighty Max Jam Tournament NitLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer Soft the Robots Rash 2 Shaq-Fu + Musik CD	di di di di di di di di	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 29.00 49.00 39.00	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer  a of the Robots Tall Rash 2 Shaq-Fu + Musik CD Talespin	di di di di di di di di di	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 29.00 49.00 39.00 34.00	
Mighty Max  Jam Tournament NILPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer of the Robots Rash 2 Shaq-Fu + Musik CD Taltespin Tiny Toon	di	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 29.00 49.00 39.00 34.00 39.00	
Mighty Max Jam Tournament NHLPA Hockey '95 Normy's Beach Babe Page Master Punischer  a of the Robots Tall Rash 2 Shaq-Fu + Musik CD Talespin	di di di di di di di di di	44.00 39.99 39.00 39.00 39.00 29.00 49.00 39.00 34.00	

mega Drive-Zubenor			
6 Button Joypad	100	39.00	
Mega Drive o.Splel	dt	119.99	
PerAmer Lenkren		89.99	
Pro Pad Joypad SV-43	dt	29.00	

#### 3-DO

Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jurassic Park	US	89.00
Paalaank	1600	109.00
Rise of the Robots	us	89.00
Star Control III	uk	84.00
0.000 0		

o-Do-Solineia	uger	,Die
-Do Sampler	dt	3.00
eathkeep	uk	29.00

T'S TRAINING	

#### ocean to leadur

Dragon Lore	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Sesame Street Numb.	US	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Slaver	uk	69.99
Zhadnost	uk	59.00
2.00 7.4	h ===	

2-00-2006	:1101	
Goldstar 3-Do + Fifa	100	229.00
Infrarot Joypad 6 B.	clt	69.00
Joypad 3-Do	dt	19.99
Property of Parlian	Total.	229.00

#### Sony PSX

		99.00
Aaron vs. Ruth	dt "	89.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	ch	99.00
Allen Trilogy	dt	79.00
Hen log		79.00
Alien Virus	183	89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Andretti Racing	dt °	89.00
Aguanaut's Holiday	dt	99.00
Senna Carl	dt *	-
dattie A. fushimuen 2		89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Machine Head	ch	89.00
Blaz Dragons	dt	84.99
Brown Sword Bapton	à-	88.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Casper	dt	84.00
General Administra		1.1971
	-	The street
Committee	1	19,40
No Remor.	dt .	89.00
		79.100
Dark Crusaders	dt *	89.00
Darkstalkers	dt	100 AUG
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Descent	ctt	84.99
Destruction Derby 1	dt	99.00
Destruction Derby 2	dt "	99.00
	606	00100
Die Hard Trilogy	111	89.00
Discworld 2	dt "	89.00 89.00
Discworld 2 Double Dragon	dt dt	89.00 89.00 89.00
Discworld 2 Double Dragon Dr. Need for Speed	dt dt	89.00 89.00 89.00
Discworld 2 Double Dragon Dr. Need for Speed Earth Worm Jim 2	dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 89.00
Discworld 2 Double Dragon Dr. Need for Speed Earth Worm Jim 2 Ecstatica	dt dt dt dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 89.00
Discworld 2 Double Dragon Dr. Need for Speed Earth Worm Jim 2 Ecstatica F1	dt dt dt dt dt dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00
Discworld 2 Doublie Dragon Dr. Naed for Speed Earth Worm Jim 2 Ecstatica F1	dt "dt dt dt dt dt dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00
Discworld 2 Double Dragon Dr. Need for Speed Earth Worm Jim 2 Ecstatica F1 Fade to	dt dt dt dt dt dt dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 99.00 99.00
Discworld 2 Doublie Dragon Dr. Naed for Speed Earth Worm Jim 2 Ecstatica F1	dt "dt dt dt dt dt dt dt dt	89.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00

#### CA 39,99

intern. Motocross	dt .	89.00
Jawels of the Oracle	di *	89.00
John 97	dt	89.00
Jumping Flash	dt	99.00
Konami Open Golf	dl °	89.00
Jumping Flash  Konami Open Gotf Last Dynasty	dl "	99.00
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt "	10.00
Magic Carpet	dt	89.00
		THE PERSON NAMED IN
Contract to the contract of th	-	88.00
Marrier Management of		25800
Namco Museum Pi. 2	dt	89.00
Nameo Museum Pi, 3	(M) *	89.00
Nascar Racing E	dt ·	
		89.99
Live M	dt	89.00
NCAA Markatana (97	dt	89.00
NFL Quarterback '97 NHL Hockey 97	dt	84.00
NHL HOCKBY 97	di °	89.00
Ulympic Games	dt	84.00
Dlympic Soccer	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Olympic Games Olympic Soccer Onside Soccer Pinbali (Ocean)	dt	99.00
Poort	dt	89.00
Pool Champion Primal Rage Prime Goal Ex Psychic Detective	di °	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raging Skies	dt	99.00
		STATE OF THE PERSON.
		89.00
Rezor Wing	dt	89.00
Rebel Assault @	di .	99.00
Emilian (199		10.00
Return Fire	dt	89.00
Return M Zork	di .	89.00
	CIT	
Rage Floor Revo.		98.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sampras Extrem. Ten.	dt	89.00
Shell Shock	dt	84.00
	7	89.00
Same State of the		
Skeleton Warriors	cit	84.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00
Site		19.00
Spol Goes to Hollywo	dt .	89.00
Stadinhter 3000	dt	89.00
Street Bacar	dt	89.99
Strong Pintor Alpha	dt	
Street Racer Strucklighter Alpha	-	89.00
100		98.00
The City o.t.lost ch	dl .	99.00
Theme Park	dt	84.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Tilt	dt	84.00
Company of the Company		
		SHIP OF STREET
		ER 00
TMI-IT (Turtles)		SHIP OF STREET

#### dt 99.00 dt 99.00 Wisted Metal 2 ictory Boxing 89.00

#### Sony PSX-

Sonderangebote		
Battle A. Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	-	64.99
Same and	41	4.5
Standars (States)		19.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Gex	02	69.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Hi Octane (DA)	100	69.99
Lone Cyborg	dt	59.99
Jam Tournament	(8)	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X		49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetlighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Zero Divide	dt	69.99
Sony PSX-Zui	bel	nör
8 Meg Memory Card	dt	79.00
Action Replay 1 PSX	dt	54.00
Arcade Joystick	dt	89.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Just # Joypad	dt	34.00
Mari Catz Lenkrad	(II)	139.99
Memory Card Pad	dt	HIT OL
Memo. Card Sony PSX	dt	49.00
Memory Mill Drive	dt	169.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Neizkabel für PSX	福	9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Programm Pad Sun	dt	49.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	29.99
Som RS), Symmetric		101818
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Verlängerung Joypad	cft	19.99

#### Saturn

Aaron vs. Ruth	dt *	89.00
Allen Trilogy	100	84.99
Alleria ()		18.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Amlete Kin.		86 00
Battle Monsters	dt	84.99
Blazing Dragons	122	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodi	dt °	89.00
Marie Company of the	-	and the same of
Som in the & Congue	2.5	89100
(in/in-	er i	0.90
Property of the party	4.	(11, 10
Distribution	eus }	84 (10)
Die Hard Trilogy	us 1	09.00
Discworld	dt	84.00
Dracula @	di .	99.00
<b>Driving Need f.Speed</b>	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt .	ED.00
Exhumed	dt	
		94.00
Fighting Vipers	dt *	94.00

Mr.Bones	dt	MEET
Nights Analog Pad	dt	139.0
Off World Intercept.	dt	BIS 13
Panzer Dragoon 2	dl	BU.0
Parodius Deluxe	dt	89.0
Pool Champion	100	* 89.0
Powerplay Hockey	1	* 89.0
Prime! Rage	(II)	89.0
Pro Pinball the Web	dt	84.0
Rosen Project	4	2031
Rayman 2	1001	94.0
Return Fire	cit	89.0
Return to Zork	dt	89.0
Revolution X	dt	79.0
Rise of the Robots 2	cft	84.0
principal services	10.1	100
Sega Rally	dt	89.0
Warriors Warriors	dt	79.0
Sweet stolls	41	BEAU
Starfighter 3000	clt	\$501.00
Story of Thor #	clt	89.0
Streetlighter Alp.2	dt	94.0
Streetlighter Alpha	dt	89.0
Thunderhawk 2	cit	89.0
Till	cft	89.0
Tomb	dt	94.0
Tunnel B1	68	99.0
Valora Valley Golf	dt	89.0
Virtun Cop + Pistole	dt	139.0

89.00 89.00 99.00 84.00

#### Saturn-Sonderangebote

Virtua Cop 2 Incl.G. Virtua Cop 2+Pistole Virtual Sonic

rld Series Baseb.2 Idwide Soccer

Bust a Move #	ill.	64.9
Clockwork Knight OEM	cit	39.9
Daytona USA	dt	49.0
Soccer IIII	dt	69.9
NBA Jam Tournament	dt	69.0
NHL Alistar Hockey	dt	49.0
Panzer Dragoon	dt	49.0
Theme Park (kp.dt.)	ctt	69.9
Victory Goal	dt	\$500 DO
Virtua Fighter 1	dt	49.0
Virtua Fighter 1	di	39.9
Virtual Hydlida	cft	AD O

Saturn-Zubenor		
6 Spieler Arlapter  Meg Memory Card Antennenkabel Saturn Autennenkabel Saturn Buster Joypad Edipse SV461 Joypad Game Partner Joypad Game Partner Joypad Saturn Just a Pad Netzlaabol für Saturn Perfmar Lenkrad m.P.	तं तं तं तं तं तं तं तं	69.00 79.99 39.00 119.00 89.00 44.00 39.00 34.00 9.00
Programm Jo and Sun Sega Saturn o. Spiel Super Joypad SV-460 Terminator Joypad Universal Adapter Vertängerung Joypad Voyangr Joypad JT481	cht cht cht cht cht cht	59.00 449.00 36.00 29.00 44.99 19.00 29.00
selette onlyber 21-101	OI.	25.00

#### Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

	_	
Frank Thomas Baseb.	dt	84.0
Galactic Attack	dt	84.00
Gex	dt	89.00

89.00

- service: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- olling inigitation in the state of the state

nicht Tieferbar Versandkosten per Post DM 7,- /ÖS 50,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizett, 30, 80686 Militeres

#### KEIN Versand Preise varileren

**Munich Software Center** Theresienstr. 152, Muzz München Tel. 089/52 27 87 Grillparzerstr. 42, 81675 München

Tel. 100 70 21 22

Ein Strategiespiel, in dem Ihr Dutzende von Einheiten kontrollieren müßt und das Ganze noch in Echtzeit - geht das denn? Als Antwort fällt Mega-Drive-Besitz rn bestimmt "Dune 2" ein.

eine gulva Wir li Ethon da machte sich Virgin die seltene Mühe, um Magu-Drive-Spiel mit Sprachuusgabe komplett ina Deutsche zu Oborgotzen Dieses Spiel (IIIIbunbai, eines painer absoluten Liebinozspiala) war the Umsetzung eines ebenfalls urnialen Scionca-Fiction-Films mit dom Titel "Dune, der Wüstemplanet Wer Dune 2 school auf dem Moon Drive one dem FC gespielt hat, will ungerkhr, worum es la Command & Con quer für den Saturn geht. Es handelt sich nämlich um den direkten Nachtelder, Das Szanuno lugt in einer nicht nurz so fernen Zuguntt, der Boldauf bnu st aber durchaus ähnlich. Die Welt ist wieder in Gut und Ilása getelli. Stein des Anstolles ist das none Mineral Tiberium, das aus Knollen im



In our Baria baut the Fabraguue sowie Truppen und hörtet Elbertum

Boden wichst. Das Zeug ist bares Gull wert und wird der Einfachheit halber auch up bu wartet. Mächtige Einen rollen über die Tiberium-Felder und sammeln den Stoff von, der die Weltherrschaft bedeuten kann Im Vargidica zum ankis das

ihr in Dune 2 sumasta mattet hat das Tiberium einen Vorteil und einen Nachteil Einerseits wächst es ugi nicht zu intensivem Alique nach, anderersens verströmt es giftige Gase, die für in noschulztes Fußvolk is-Benegefährlich eind. Neben

des Anna deles bindeniten Erzes al die taktische Kriiniführung der zweite Hauetenstandteil Jus Spiols Generell which eine Einbert angektiekt und Jann mit einem Ziel bzw und dann int einem Ziel bas
rinn Aufg in verrehen Das
war nuch in Dune Zinicht andich Neu ist alleidings das Zusammunflesten von Einheiten
zu einem Verband. Per Knupttruck zieht ihr ein nichtlickluss
Fenster über den gewünschten
Tingen auf und schon gilt der n. Litere Befehl für den ganzen Haufen. In Duna 2 gab es in jedum Loval sine baimische Bauis, die mit fortschreitenden Luveln immer weiter ausgehaut worden konnte in Cammand & Conquer finden sich dannum auch Missionen, die ihr ohne Nachschub mit einer Handvoll Männer und Fahrzeugen bestehen müßt. Kubald ihr in cur Ligu seid, Ingeneure zu "hauen", wird's inthit tak-uich, Die können nämlich uitt nunguha Cobanda einnehmen – allerdings müssen 🗤 auch



Per Functor beforeigt the ijanze Verbände (machte beim Varbangar Problema) Rechts: Der Oberhasewicht von NOD



Allaukenal Angrill ist oft die beste Vertaillauna



Hier wird das giftige, aber gewinnbringende Tiberium gesammelt



Das Baumenü ist jederzeit einblend- und bedienbar



Die Einzerkamptermission: Hier habt the nur einen alastgen Waan

CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF

uratuli irgendwie lebendig dort ankommen, was meist ein erhebliches Problem darstellt Da euch "Ein der Gegner mit wanter Kringstruchunk immer eine Nagenlange voraus is kann sich der Aufwand durchaus lohnen. Sie könnt ihr beiselle weise nach einer nach glückten Annektierung dicke Panzer Launt, die ihr in eurer aigenen Basis noch gar nicht herstellen könnt. Auch die Ubernahme von Tiberium-Raffinerien addr -Silos kann euch einen Wichtigen tinangallen Vorteil verschallen. Wie schon im Voroenger teibt ihr am Anlang der Mission duch kemen Überblick über das Szenario. Erst, wenn ihr die Landschaft auskundschaftet habt, wißt ihr über die feindliche Präsenz und die ötrlichen Gegebernei-ien Bescheid. Gommand & Conquer ist eine Umsetzung vom PC. Deshalb hatte ich anlanus leichte Badankan, was die Steuerung des tells doch recht komplexen Geschehens

1 1363 münchen

tel.089/7605151 DESIT 37389

far gomelete mellarear liftpollowwigalnes, gomeline



Wur am muistun urulet, hann auch die meisten Einheiten bunen

an unt Schließlich hunt ihr auf dem Satum ja xunn Fartafür für die unterschiedlichen Befehle zur Hand. Was sich die Entwickler für die Joynansteuerung haben einfallen lassen, hat mich zugegebenermaßen angenehm überrascht. Nach kurzer Eingewöhnungsprase gehen sämtliche Kontrollen mit dem Saturn-Pattleicht von der Hand. Command & Conquer hat in Sachen Schwierigkeit aber einen entschnidenden Untwischied zur FC-Version: Ihr könnt nicht jederzelt abspeichem. Erat nach

hestandenem Level gibt's ein (amenehm kurzes) Pallyrort. Des Spiel wird auf zwei CDs er scheinen. Auf der einen betimen sich alle Szenemen, in denen ihr die Goten (GDI) spielt, auf der anderen bellinden xich die Missionen der Gregorstelle (NOD). Da beide Sorten über unterschiedliche Willemysteme verfügen und auch die Missionen stark untersichtedlich sind, ist der Ansport groß auch einmal die Büsen zu sieuern. Auf den Test frau ich mich schon richtig. So ausgefeilte Strategiespiele sind genau



Dax Fullvolk läßt zich par Fransportus schneller bewagen

mein Ding und wer die ähnlich denkt wer ich, wollte vertleicht schun einmal antergen zu sparen. Der uns wird Command & Common mit dentschen Texten und deutscher Sprachauspabe kommen. Die Soldaren sind dam (wie in der deutschen FC-Version) als Roboter definert und das rote Blut wird schließlich in grünes Maschimenbl umgewandelt sein. Der geplante Termin für die Saturn-Version ist de zeit Ende November, eine Playstation-Umsetzung ist für nächstes Jahr geplant.

arwilm Scht diin vorrat i du 7-- Vorkasse di di vorbehalten



#### Mit Tempest 2000 setzt Interplay einen absoluten Klassiker für Saturn und Playstation um

twas unorganizated ning as bei interplay in Irvine bei Los Auıınlas zu, denn erst kürzlich zon man in neue profiere Büroräume um, Der <sup>p</sup>rogrammierer von Tampest X für Playstation baw. Tempest 2000 für Saturn, Rom Pardo. mußte mir deshalb auch die beiden Spole in Tour Abstell-Kammur zeigen, die als provisorischer festraum dieut Tempest 2000 ist prinzipiell eine instildentische Ummitzung der Junion Vin ich, die ja Oldie Jeff Minter promiti mierte. Lediglich Sound und Musik wurden leicht verbussert. Ihr befindet euch auf einer Seite einer netzurtigen Spielfläche, aus dem Hintergrund bewegen sich verüchtedene Aliens auf mehreren Bahnen auf euch zu, die ihr abballert und so verhindert daß : " euch erreichen. Ebenso simpel wie die Spiritiona ist auch die Graffi, die sich auf einfache Lichteffekte un schränkt. Wer also ein echnen 82-Bit-Shoot'om-Up arwarrat wird sicherlich enttäuscht sein. Etwas mehr bietet III.

# lempes



Die Lichtellakte auf den Netzen gibls nur auf der Playstation





Eat Electric Denth, sagi der Held zum Alien und brät ihm elne ani den Pola mit dem neuen Mean-Laser, und das glech 99 Level lang





schon Tanianst X für Playstalls nn eine auffrisierte Vorson dus Marsikuri. Das Programm nutzt die Lichteffekte din Playstation, die Metza morphen während II Salet und auch die Sie min sehen deutlich bies

Wenn man die Saturn-Grafic oben mil der tachus vergicichi. bemerkt man deutlich die farblichen ser aus alla beim Original, einige vertugen sogar über Texturco. Dazu gibl es neue Waften, mkt Laserkanonen, und im Zwei Spieler Modus tretet ihr auf gagenüberbegenden Seiten der Netzes an end versucht, Aliens des Kontrahenten auzunchießen und gleichzeitig euren Genner zu treffen. Ihr soblagt eoch durch insnesamt vil Lovel plus einige versteckte Stados Rob Padro zeigle mir min north ninige absolut atgnfahrona Light- und Farbat-Tokte, der meanita Bildschirm all aus wie durch ein Prisma Momentan wird noch überlegt. ob diese ther zufallig antoackten Effekte ille verstenkter Bonus ins in ligh Spiel integriert werden sollen. Obwohl Tenipest X deutlich besser wirkt als Tempest 2000, erwartet man grafisch doch mehr von minem 32-Bit-Spiel, Aber man darf nicht vergessen, daß es sich um eine der zahlreichen und augenblicklich sehr populären Klassiker-Umsktzungen handelt, man denke nur an Namcos Museum-Serie. Wer gerne mal sehen möchte, was wir vor zehn Jahren gezockt haben. polite einen Blick darauf werten denn auch das alte Arnade-Spiel kann angewählt werden. Auf den Original-Controller müßt ihr allerdings verzichten, aber auch mit dem Joypad steuert sich Tampost ganz akzentabel

der Playatation Unter whilede





Dieses Spielschlägt andere Rennspiele

um Längen. Eurning Road: schneller.

bunter, aufregender, coale ... Mit

Cantastischem 2 Spieler Link Modus

und Supports für unaloge Controller.

Überzeug' dich Selbst













bombastisches Basketball-Highlight freuen.

Zum Auftakt die Hymne (oben), eines der neuen Editier-Menüs



onami hat sein phänomenales Basketball-Debüt-Spiel NBA In The Zone in jeder Hinsicht verbessert. Besonders grafisch sieht der zweite Teil um Klassen genialer aus. Viele der jetzt verwirklichten Ideen konnten letztes Jahr nicht umgesetzt werden, da man im Vorweihnachtsgeschäft '95 auf Biegen und Brechen vor EA, Sony und Crystal Dynamics auf dem amerikanischen Markt präsent sein wollte. Konkurrenzkampf-bedingter Termindruck ist in der Spieleindustrie nichts ungewöhnliches, man denke nur an Psygnosis' mit unzähligen Macken behaftetes Destruction Derby zurück, das trotz seiner vielen Fehler auf die Kunden losgelassen wur-



Die Bandenwerbung verweist auf Konamis Homepage im Internet

de. In The Zone 1 war auf jeden Fall auch damals schon sein Geld wert, schaut man sich den Nachfolger an, sieht man erst, was alles möglich ist.

Als Antwort auf die überlegenen Simulations-Modi bei "Total NBA '96" und "NBA Live '96" haben die Konami-Programmierer vor allem auf diesem Gebiet stark nachgebessert. Ihr könnt jetzt auch eine ganze Saison oder nur die Playoffs nachspielen, wobei die aktuellen Statistiken aller Mannschaften und aller 348 NBA-Spieler inklusive Auswechselspieler berücksichtigt wurden. Individuelle Stärken der Spieler und Teams werden per Balkendiagramm angezeigt. Die Kraft eurer Mannen läßt übrigens je nach Engagement und Einsatzdauer immer mehr nach, weshalb Auswechslungen nicht nur ein Gag am Rande, sondern für den Spielverlauf auch tatsächlich entscheidend sind. Ihr könnt zudem vor jedem Spiel diesmal die Feldposition und Trikotnummer für jeden Spieler neu definieren. Ein weiterer Aspekt, der für mehr Realismus sorgt, sind die neuen Foul-Möglichkeiten wie z.B. Offensiv-Fouls, Fouls beim Blocken, Schubsereien unter dem Korb oder "Hard Checks", ähnlich wie beim Eishockey. Da der Gastgeber eines Matches ja bekanntlich aufgrund der Überzahl eigener Fans eine größere Chance auf den Sieg hat, könnt ihr im Optionsmenü auch eine "Home Court Advan-

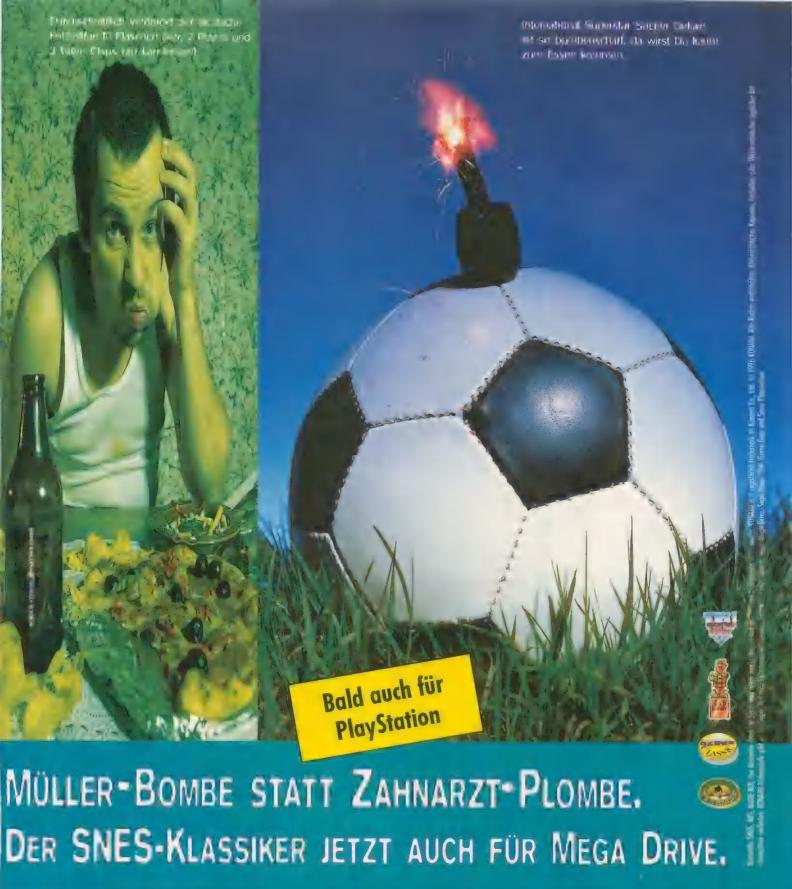
Größere Realitätsnähe bedeutet natürlich auch mehr Fouls

tage"-Option aktivieren, die dieser Besonderheit bei "echten" Spielen Rechnung trägt. Das Wurfrepertoire der Digi-Slammer hat sich ebenfalls vergrößert. Neben zusätzlichen Dunking-Varianten könnt ihr endlich auch Alley-Oops oder Fade Away Jump Shots ausführen. Überdies ist es jetzt möglich, Würfe anzutäuschen und somit den blockenden Gegenspieler auszutricksen.

Wenn der Release-Termin nicht aufgrund undurchschaubarer Widrigkeiten platzt, ist es bereits Mitte Dezember soweit. NBAITZ 2 lohnt sich selbst für diejenigen, die den ersten Teil schon besitzen. Alle anderen Basketballfans müssen sowieso probespielen!



Im Steigflug geht's ab zum Korb



Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar
Soccer Deluxe. Maniac 11/95: "... das beste Fußball,
das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel
des Jahres." Wertung: 90%. TOTAL! 11/95: "... Wahnsinn,
www. KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1.
Videogames 11/95: "Das neue, beste SNES-Fußball aller
Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. Gamepro 12/95:
"... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten
Fußballsimulation sprechen." Note: 1. Fun Generation 11/95:
"... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



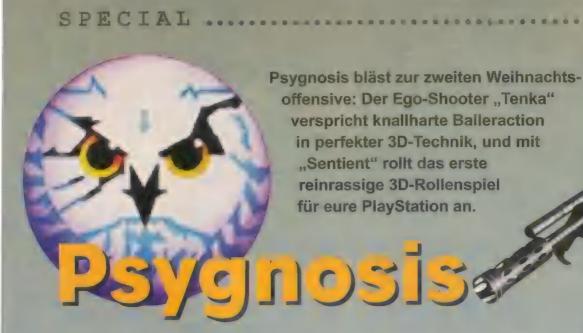








KONAMI (Deutschland) GribH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt



lotte 3D-Shooter gibt es für die PlayStation bereits wie Sand am Meer, auch Psygnosis will nun mit Tenka in diesen Segment ein Wörtchen mitreden. Action-Muffel und passionierte Rollenspiel-Freaks werden dagegen bei Sentient voll auf ihre Kosten kommen, das übrigens bis zum Frühjahr komplett ins Deutsche übersetzt wird.

#### Tenka

Schön verpackt in eine spannenden Endzeit-Story, präsentiert Psygnosis seine Interpretation des unterhaltsamen Monster-Metzelns. Wir begeben uns in das hochtechnisierte Zeitalter des 23. Jahrhunderts. Das gigantische Gebäude der korrupten Weltregierung thront drohend über den heruntergekommenen Straßenschluchten von New York. Die wildesten Gerüchte kursieren über angebliche GenExperimente mit Menschen hinter den undurchdringlichen, schwerbewachten Mauern. Als Mitalied einer Untergrund-Widerstandsgruppe. habt ihr die ehrenvolle Aufgabe



Kein 3D-Ballerspiel ohne häßliche Monsterfratzen







erhalten, in einem Himmelfahrtskommando alleine in das Gebäude einzudringen, um dem schrecklichen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Dort angekommen, eröffnet sich ein Bild des Schreckens: In den fünf ausgedehnten Stockwerken tummeln sich Suchdro-



Wir räuchern genüßlich eine Alien-Brutkammer aus

iden, bewaffnete Wachroboter und noch eine ganze Menge anderes Feindvolk. Ob gräßliche Mutationen, wildgewordene Druiden oder heimtückische Sicherheitsfallen, alle kennen nur ein Ziel: Den Eindringling auszuschalten. Euer Held verfügt selbstredend über ein massives Waffenarsenal. das von automatischen Laserwummen über Mini-Flugkörper bis zu zielsuchenden Raketen reicht. Kleine, aber nicht unbedeutende Details sorgen hierbei für etwas mehr Abwechslung: Zielt ihr z.B. mit dem Strahlengewehr auf einen Gegner, erscheint ein hauchdünner Laserpointer als An-

visierhilfe. Unser Akteur kann rennen, springen, sich ducken und nach oben oder unten blicken. Eingeblendete Anzeigen informieren euch über euren aktuellen Gesundheitszustand und die verbleibenden Munitionsreserven. Eine sich langsam entfaltende Handlung mit dutzenden kleiner Puzzles (Schalter betätigen, Keycards finden etc.) garantieren abwechslungsreiche Katakomben-Action. Das düster-anmutende Tenka repräsentiert einen neuen Schritt in der PlayStation-Software-Entwicklung. Die "First Person"-Perspektive gab es schon vorher, aber das ist auch schon alles,



Wunderschöne Lichteffekte begleiten uns während der Monsterhatz

was Tenka mit den Spielen der letzten Konsolen-Generation gemeinsam hat. Unter Nutzung einer speziell entwickelten 3D-Engine zeigt das Baller-Spektakel komplexe Tiefen-Architekturen und übertrumpft in diesem Punkt alle bisherigen 32-Bit-Titel vergleichbarer Bauart. Wenn alles gut geht, dürft ihr noch vor Weihnachten auf Monsterjagd gehen.

#### Sentient

Sience Fiction-Abenteurer spitzen aufgrund der fesselnden Story schon mal die Ohren: Eine Raumstation im Orbit einer interstellaren Sonne, ein rätselhafter Virus, gespenstische Erinnerungen tief vergraben im Unterbewußtsein. Der interaktive Alptraum nimmt auf der Raumbasis "Sentient" seinen Anfang. Ihr schlüpft in die

Rolle des technischen Mediziners "Garrit", der sich durch komplexe Stationskorridore auf den Weg macht, die Ursachen der tödlichen Weltraumkrankheit zu erforschen. Sentient verläßt die naive "Frage/ Antworte"-Struktur traditioneller Adventures und Rollenspiele - alle 60 Besatzungsmitglieder von Sentient sind selbständig handelnde Individuen, jeder mit seinen eigenen Motivationen, Geheimnissen und politischen Über-

zeugungen. Und sie sprechen sogar untereinander, wenn ihr gerade nicht anwesend seid: Gerüchte, Verschwörungen, Klatsch und leicht überhörbare Gesprächsfetzen kombinieren sich zu einem Potpourri von wichtigen Hinweisen und nutzlosem Small-Talk. Ihr selbst müßt herausfinden, was Spreu

und was Weizen ist, woher

die mysteriöse Strahlenkrankheit kommt und wie man die Raumstation retten kann. Und das ist lediglich einer der verschiedenen Plots, deren Komplexität selbst hartgesottene Rollenspielfans nach mehr verlangen läßt. Sentient ist das allererste PlayStation-Rollenspiel, das derart komplexe Charakterinteraktionen in ein Spiel einbindet. Das Resultat? Ein unglaubliches Echtzeit-Spielerlebnis, teils Rollenspiel, teils Strategie-Adventure - mit einem künstlichen Universum voller verschiedenartiger Handlungsstränge. Ihr vertellt ständig Aufgaben und Verantwortlichkeiten an andere Crew-Mitglieder. Die Raumstation ist in fünf große Bereiche aufgeteilt, die über 200 gerenderte Korridore, Hallen und Kontrollräume enthalten. Zugang zu neuen Stationen erhält nur, wer über die entsprechenden Zugangscodes bzw. ID-Karten verfügt. Viele Bereiche sind durch kleine Puzzles gesichert, die erst durch ausgiebige Konversation und kluges Kombinieren zu knacken sind. Um dem chinematographischen Anspruch gerecht zu werden, müssen wir natürlich auf reichliche SGI-Zwischensequenzen nicht verzichten.



Eine der Small Talk-Begegnungen in den Stationsgängen



Schon wieder hat es einen Virus-infizierten augenscheinlich dahingerafft





Via Text-Menüs und Sprechblasen führt ihr ausglebige Konversation

seiner alten Liebe

PREVIEW AND ADDRESS OF THE PROPERTY OF THE PRO

Das neueste Prügel Adventure von Acclaim läßt die Herzen aller Batman-Freunde höher schlagen, Mit stählerner Faust und flotten Specials säubert ihr die düsteren Straßenzüge von Gotham City

of dia Zookraft eines urollen Lizenzhamens ist eigentlich immer Verlaß. Also sicherte Amilian sich die Titelrechte an dem nenested Batalan Film und hastalta daraus ein Automatensulet, das zur Zeit für Playstation and Saturn amposotzi. wird. Die beiden Oberhalunken "Two Face" und "Riddler" voc. suchen, sich Gotham City unter den Manel zu reißen. In altbekannter Final Fight-Manier steuert ihr wahlweise Batman oder Robin durch 30 gerenderte Abschnitte, in denen es nur vo von skrupellosen Riddler&Co. Schergen wimmelt. Auf them Wen durch die horizontal scrollenden Stant-Szen-

arien warten Unmengerr von Enhlight-Trippy die euch ans Bat-Leder" wollen Sie dregehan nicht nur brutal zu, sondern worten mit Gullideckeln um sich schlaßen mit kanonen oner versuchen, euch dar mit einem Auto oder Materiad 2v überrollen. Jeder Ganove verblüfft mit omer anderen Taktik und steckt außerdem eine unterschiedliche Anzahl Treffer ein, bevor er das Zuit liche segnet. Doch einen Wahr ren Batman erschüttert nichts. und so racht thr euch mit variantenreichen Special Move-Kombinationen, vollführt spektakuläre Super-Power-Rundumschläge oder werft ume ganze Lidung Baterings

auf die Meute. Trefft ihr die nach nem "Kettencombo"-Prinzip eine Menge Zusatzpunkte. Unterwegs gilt as, ton-Ende des Levels findet wie üb-



Gegner besonders oft, gibt es nenweise Extra-Symbola und Power Ups einzusammeln, die meist nach dom Ableben eines Sohokon arsohemen Am lich ein Stelldichein mit einem schwer besteuburen Obermotz Statt. Einige Gegenstände und Kister kann unser spitzohriger Flattermann aufheben und anderen Widersachern untuugunschlendern, Anhand von Links:Batman kassiert verude eine schwere Harke. Die komischen Bischeimer unten sind swel Enduagnar, die nuch am Level Auxgang erwarten.

mehreren Energiebalken intormiert ihr euch über die algene Gesundheit und die Australia der Founde Landschaftlich tummeln wir uns in beruntergekommenen Stadtviertein. streifen durch Gubunde, flüchten in den Untergrund und machen eine belebte Party unstther Wer will, kann auch im Duett losuringly Batman-Twitt, denen bei diesen Ausund Ansichten der Finger zug it dürfen im Dezember tesartiquen.



Augen zu und durch: Das Helden-Duett im harten Einsatz



Ein Halo-Extra sorat für Fladermann-Verslärkung



Line Party Gerollschaft wird Zauna einer brutalen Schlägerei. Die Wirkung der einzelnen Traffer wind In Prozenten angezeigt.



Verschiedrem Items wertuiten Batman untbryswehntliche Fahigfeiten

Rabenschwarze
Nächte, morbide
Gestalten und übernatürliche Kräfte
erwarten euch in
The Crow: City of
Angels. Wir ziehen
in den erbarmungslosen 3D-Kampf
gegen ein ganzes
Verbrechersyndikat.

achdem das erste Filmabenteuer "The Crow" bei vielen Kinogängern bereits Kultstatus erreicht hat, war trotz des tragischen Unfalls des Hauptdarstellers "Brandon Lee" (er starb während der Dreharbeiten ) eine Fortsetzung praktisch schon vorprogrammiert. Der zweite Teil "The Crow: City of Angels" ist bereits fertig abgedreht und wird bald in unseren heimischen Kinos anlaufen. Acclaim hat sich lange vorher die teure Hollywood-Lizenz geschnappt und rund um die bizarre Filmstory ein beein-



druckendes Beat'em-Up-Adventure für Sonys PlayStation kreiert. Ihr schlüpft in die Rolle des Rock-Gitarristen "Erik Draven", der von den Toten auferstanden ist, um sich erneut auf einen anadenlosen Rachefeldzug zu begeben. Fünf große Szenarien, die mit oberfiesen Gaunern gefüllt sind, gilt es zu überstehen. Die Spielpräsentation ist bereits in seinem frühen Stadium extrem spektakulär: Die Symbiose aus Polygon- und Render-Kulissen sieht sehr realistisch aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung ständig. Die Optik und die verschiedenen Blickwinkel erinnern frappierend an Capcoms Horror-

schocker Resident Evil: Entfernt ihr euch von der imaginären Kamera, wird euer Held kleiner. Kommt ihr näher, werdet ihr bildschirmgroß. Erst beim Übertreten bestimmter Stellen wird automatisch in eine andere Kameraperspektive umgeschaltet. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Es erwartet euch knallharte Hardcore-Action am laufendem Band, Mit über 50 Schlagvariationen rückt ihr der nahenden Ganoven-Schar auf die Pelle: Seid ihr unbewaffnet, bleiben euch knallharte Hakenund Fußtritte, um eure Haut zu retten. Doch einen stämmi-



Üble Halunken fordern euch unentwegt zum Kampf heraus



Je nach Kamera-Perspektive ändert sich die Heldengröße

gen Rabauken haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker: Technische Hilfsmittel wie Messer, Stahlknüppel oder Shoot-Guns sind sehr viel wirkungsvoller. Werdet ihr getroffen, gibt es je nach Güte des Schlages saftigen Energieabzug. Wenn alles klappt, könnt ihr ab Dezember zuschlagen.



An einigen Orten greifen die Gangster in Rudein an. Rechts: Pfeile weisen euch den Weg.



Planting B PF CAME A DEP CAME A PROPER A PROPER A PROPER A PROPERT A PROPERT A PROPERTY AND A PR

Keiner schlägt härter: The Crow bietet knallharte Prügel-Action



Unterwegs findet ihr verschiedene Verteidigungswaffen



The Crows dunkle gotische Umgebung sorgt für gruselig, schauriges Prügelambiente

den Entwicklern und werden bei

der Final verschwunden sein

Wie bereits in Ausgabe 1/96 berichtet, hatte Konami in Japan sein erstes reinrassiges Rollenspiel auf den Markt gebracht. Nun folgt eine US-Fassung dieses Massenspektakels.

gentlich handelt es sich bei Suikoden um eine alte chinesische Legende. Doch um die ursprünglich todernste Geschichte auch für den heimischen Playstation-Jünger etwas schmackhaft zu machen, verfrachtete man das Ganze in eine mittelalterliche Fantasiewelt und gab den Cha-Leknaat rakteren andere Namen. Heraus kam ein Rollenspiel, das in Japan einen großen Erfolg verthe stars. buchen konnte. Suikoden erinnert zwar äußerlich sehr stark an Breath of Fire 2 (SNES) von Capcom, doch einzigartig ist und bleibt die maximale Anzahl der Charaktere, die eurer Rebellenarmee beitreten: es sind sage und schreibe 108







Bei Volltreffern beim Anariff

zoomt das Bild hinein

Das Bündnis gegen das Imperium steht. Die neue Festung wird eingeweiht.



Beruf gründen sie innerhalb

(!), von denen bis zu sechs gleichzeitig in eurer Truppe Platz finden. Die verbleibenden Kämpfer nisten sich in einem Geisterverließ ein, das sie zu einer richtigen Festung ausbauen, während eure Haupttruppe unterwegs auf Monsterjagd ist. Je nach ihrem



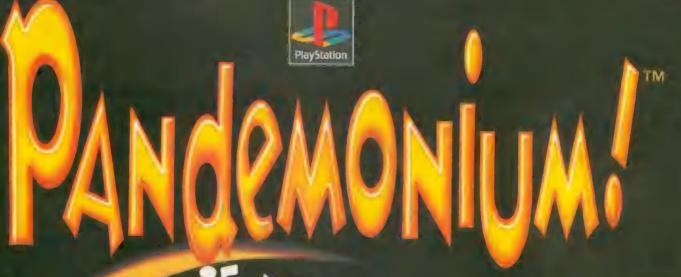
Andere Länder, andere Sitten. Die Gebäude ändern sich.

ist dementsprechend umfangdoch als eines Tages euer bester Freund Teddy von Gefolgsleuten des Imperiums gefangengenommen wird, beschließt ihr, euch auf die Seite

der Rebellen zu schlagen. Anfänglich bekämpft ihr "lediglich" Monster und Boßgegner, wie es in einem Rollenspiel so üblich ist, doch später führt ihr regelrechte Kriege mit Tausenden von winzigen Soldaten. wobei eure 108 Gefolgsleute als Befehlshaber beziehungsweise Unteroffiziere kleinerer Teileinheiten dienen. Die Angriffe werden hierbei abwechselnd Zug um Zug geführt, bis eine Seite völlig ausgelöscht ist. Verliert ihr den Kampf, dürft ihr so lange probieren, bis es klappt, ansonsten gibt es ein Game Over. Abgesehen davon "funktioniert" Suikoden so ähnlich wie BoF 2: längere

Fußmärsche oder Schifffahrten tätigt ihr auf einer großen World-Map, wobei sich immer ein isometrischer Kampfbildschirm einschaltet, wenn ihr auf Gegner trefft. Geschlossene Ortschaften, Wald- oder Bergabschnitte betrachtet ihr aus einer nahen Vogelperspektive. Erfahrene Rollenspieler werden somit auf Anhieb mit dem Spiel zurechtkommen. Und im Gegensatz zu üblichen Spielen dieser Art, braucht ihr in dieser englischen Fassung kein Wort Japanisch zu verstehen. Laut Konami Deutschland wäre es sogar denkbar, daß später eine PAL-Version erscheint.





DIE NEUE HOFNARRENFREINE



Crystal Dynamics
Freestyle 3-11 Factors
Uningt die PlayStatices

— Kochuni

Comedy puri De Disposite a weed in a

Vom Ahmozero, res r Schtelbuko Morone in via shimum Le Ein Jaker, eine Handpuppe ned ein nettes Mädel – aber dies ist kein Merlenspiel, kein Vorschulvergnüpen – Parker of Wilden hyperschneim 2-n-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grefik, propriger Musik, ervenzerleizender Spannang (mit iltu Godisten Charakieren Jenseits der 32-Bil-Weit: die akrobatische Hikki und der Ung byekneilte Hofnarr Fargro nurch Toutpappe Bid machen Parkeronium/ zu dem was en ist: Verrecht, überraschend & unglaublich entwertsam.

lakes ride

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Intersection and Internet, http://www.im.accept.com.ete



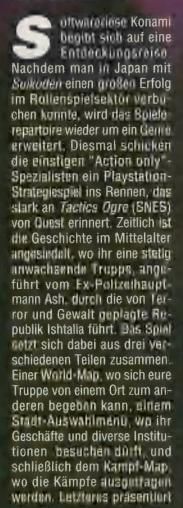
DYNAMICS

Nachdem Konami mit Suihe den bewiesen hat, daß sie auch gute Rollenspiele programmieren könnun, versucht man sich nun an ein Strategiespiel, Hier, die ersten Eindrücke von der Versessin.





Zwischensequenzen **und** Kampt-Map gehan nahtlos über





Hier müßt ihr die Halakana in die Mitte dat Map verschieben

sich aus einer ab len Phil bilktive die man während dies Sontagahransches beliebig drehen and zoomen (in drei Stufert) kann. Manchmal int of eben unvermeidlich, mal kurz hinter die Mauer uder das Haus zu gookon, damit man sputer keine hüsen Überraschungen erlebt. Einige Stages sind recht ouzgleartig aufgebaut. Diverse Hatsel, die das Umlegen von Schaltern oder Verschieben von Holzkisten beinhalten betzen eine genaue Kenntnis des Terrains vomus. besonders wenn man Flusse umleiten oder action in inne Falle locken muß. Wenn man den Kniff raus hat, sind diese Rätsel jedoch nicht allzu schwer zu lösen. Naturgemäß liogt der Schwarpunkt in diesem Spiel eher auf dem Kampfen. Und hier bekommt die Terrainbeschaffenheit eine ganz andere Bedeutung, Die Faustregel lautet: Je höher der Kämpfer steht, desto stärker ist er. Wenn ein Mitstreiter aus eurer Truppe direkt neben euch steht, verstärkt sich die Schlankraft nochmals, Höhenunterschiede, die über drei







Die roten Flächen zeigen die Reichweite our Waffen an

Blockeinheiten humanigation, können hingegen nicht bezwungen werden (es sei den), man nimmt eine Holzkiste zu Hilfe) Und so howent ihr Zug um Zug eure Charaktere, Ist ulas Missionsziel schließlich erreicht, werden die Finanzmittel verteilt und die Hitpoints wieder voll aufgeladen, wobei für jeden "ausgeschiedenen" Kumeraden Geldeinheiten ubgezogen werden. Danach geht es in die nächste Etrippe oder Ortschaft, Wenn ihr eine Stadt erreicht habt, dürft ihr euch mit dem verdienten Geld Waffen und Items kaufen Nach iedem zehnten Erfahrungslevel dürft ihr auf dem "Arbeitsamt" einen 600 "Class-Change" vornehmen, So kann z.B. ein gewohnlicher Bogenachützen zum Schänschützen oder Vogelmenschen befördert wirden. Wer also einmal Bekanntschaft mit *Taction Ogro* gemacht him, dürfte hier keine Schwindigkeiten haben, vorauussetzt, er ist Besitzer einer dapano-Playstation und der Japanischen Sprache mächtig tet



Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis Jetzt "Denn nun beginnt die totale Baskelhalt-Eulase mit NBA JAM EXTREME Jetzt pflugs! Du übers Feld wie der Kergn Man in Rage. Das ist brandheite Basketball-Action im Schnellvorlaut. High Speed und High Performance für der absoluten Adrenalin-Kick.



Mit villig neuer j u Engine, neuesier Motion Canture Technik und Polygon gerenderten Suprintara, die bisser aussener und sich treier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA Stars sehen nicht nur ocht aus, sie spielen nuch absolut real- mit allen Stärken und Schwächen nach jüngston HBA-Statistikon.

Also, laß die Sohlen qualinen und denk dran: Viele Wege führen zum Korbi

Looks real, Feels real, Plays a whole lot better.





playstation sega saturn windows 95



# UIP2/6 Gremlin rüstet zur großen Weihnachtsschlacht: Reloaded dürfte ein Festschmaus für alle Splatter-Fetischisten werden, und mit Hardcore 4x4

In Hardcore 4x4 darf kräftig gerempelt werden (Playstation)

achdem Gremlins 3D-Schlacht Hardwars auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, stehen noch zwei Titel auf dem diesjährigen Release-Plan. In den nächsten Monaten sollen noch Hardcore 4x4 und Reloaded erscheinen. Wir warfen einen Blick auf die Playstation-Versionen.

ist das erste reinrassige

Offroad Rennspiel unterwegs.

Kaum ist der Benzindunst von Formel 1 und Burning Road etwas verzogen, dürfen PlayStation- und etwas später auch Saturn-Rennfahrer schon wieder Vollgas geben.In Hardcore 4x4 setzt ihr euch hinters



Idyllisch: Palmen-Ketten verzie-

Steuer eines klobigen Pick-Up-Trucks und liefert euch mit sechs gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Die Fahrzeuge nebst Landschaft bestehen komplett aus texturierten Polygonen. Insgesamt sechs unterschiedliche Rennstrecken laden zum fröhlichen Pole-Position-Gerangel ein. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automa-

Sechs unter-

schiedliche Land-

schaftskurse sind

für die Endversion

geplant (Diese

Bilder stammen

vom Saturn)

tikaetriebe eingesetzt werden. Berührt ihr einen Mitstreiter oder kommt gar von der Wegstrecke ab, kostet euch das kleine Mißgeschick kostbare Zeit, zudem verschlechtert sich nach jedem Crash das Fahrverhalten eures Vehikels. Was noch erschwerend hinzukommt: durch Schutt und Schotter steuert es sich (trotz Allradantrieb) spürbar schwerer als auf dem Asphalt. Neben einem "Championship"- und "Time Trial"-Modus, hat man auch an eine Link-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers möglich macht. Sowohl optisch als auch spielerisch konnte Hardcore 4x4 bereits in seiner Beta-Version überzeugen. Ob es gegen Psysgnosis Monster Truck eine Chance hat, bleibt abzuwarten. Beide Versionen sollen im Dezember erscheinen.

# Reloaded



Reloded hat neben neuen Levels auch neue Charaktere zu bieten

Von dem mittlerweile indizlerten Vorgänger wurden in Europa stolze 250 000 Stück verkauft, kein Wunder daß hier ein Sequel bereits vorprogrammiert war. Kompromißlose Splatter-Action am laufenden Band, garantiert auch der Nach-

folger Reloaded. Die belanglose Story erspare ich mir hier, da die Gesamtpräsentation und das Spielziel nahezu unverändert geblieben sind. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpfen wir in die Rolle ei-





Ein Reloaded-Endboss in der Endphase. Unten: Via Map-Editor werden die Level kreiert



Natürlich "fetzt" es auch beim Nachfolger ordentlich

nes furchtlosen Söldner-Charakters und bahnen uns einen Weg durch verwinkelte Endzeitkatakomben. Kaum seid ihr im ersten Szenario gelandet. wird alles über den Haufen geballert, was sich im näheren Umkreis bewegt. Auf den Schlachtfeldern tummeln sich wildgewordene Mutanten-

Kreationen, die nur eines im Sinn haben: eurem abgefahrenen Heldensprite für ein und allemal das Lebenslicht auszublasen. Jeder der sechs zur Auswahl stehenden Spielfiguren führt eine durchschlagende Vernichtungsmaschine

mit sich. Das Arsenal des Schreckens reicht von einer einfachen Plasma-Gun bis zum großkalibrigen Raketenwerfer. Als Dreingabe verfügt jeder Krieger über Zusatzwaffen wie z.B. hochexplosive Handoranaten, die alles im näheren Umkreis dem Erdboden gleichmachen. Zwei neue Charaktere feiern ihren glorreichen BallerEinstand: "Magpie" verkörpert eine abgefahrene Cyber-Nonne, und der "Cosumer" ist eine unersättliche Kannibalen-Mutation. Wer dachte, daß in puncto "Blutvergießen" keine Steigerung mehr möglich ist, wird bei Reloaded eines besseren belehrt. Es breitet sich literweise rote Flüssigkeit über dem Boden aus, gepaart mit den kläglichen Überresten des getroffenen Gegners, Kleine Rätseleinlagen sollen zum Ausgleich das brutale Gameplay etwas interessanter erscheinen lassen. Als Erscheinungstermin ist Dezember vorgesehen









# Super Nintendo

Donkey Kong 3 dt.	139,-
Donald in Mani dt.	139,-
Pinocchio dt.	129,-
Lufia 2 dt*	119,-
Lufia 2 us	149,-
Schlümpfe 2 dt*	139,-
Streetfighter Zero 2 dt*	139,-
Tebris Attack dt*.	109,-
Terranigma dt*	129,-
Ultimate us*	149,—
Worms dt	129,-

# Nintendo 64

Grundgerät us	599,-
Triology us*	169,-
RGB Kabel	89,—
Mario 64 us	169,-
Pilotwings us	169,-
K2 us*	169,-
Cruisin* USA us*	169,-
Wave Racer us*	169,-

Playstation	
Grundgerät dt.	3
Lenkrad us.	-14
RGB Kabel dt.	
Adidas Power Soccer dt.	10
Alien Trilogy dt.	-10
Andretti Racing dt*	- 1
Blam Machinehead dt	- 4
Braindead 13 dt*	-
Burning Road us*	-13
Chronicles o.t.Sword dt.	10
Crash Bandicoot dt	-10
Darkstalkers dt*.	- (
Die Hard Triology dt	- (
Earthworm Jim 2 dt*	- 1
Pandemonium dt	9
Formel I dt*	-10
Final dt	9
Cobra Gun	9
In the Hunt dt*	9
Iron Blood us	13

Hexen dt\*

# Motor Toon 2 \*

_	moior room z
_	Jumping Flash 2°
<u></u>	Fifa Soccer 97 dt*
,_	Need for Speed dt.
,-	NHL Face Off 97 us.
	Disruptor dt*
,-	Pad dt.
,-	Pete Sampros dt*
,-	Poéd dt
,-	Powerplay Hockey dt
,-	Project Overkill dt
,-	Raven Project dt*
,-	Resident Evil dt
_	Return Fire dt
,-	Ridge Racer 3 jp
,-	Side Winder dt
,-	Destruction Derby II d
,-	Skeleton Warriors dt

# Lecagy of Kain us. 129,— Street Racer dt\* Memory Card & Meg dt 89,— Star Gladiators dt

99,-	Spot g.t.Hollyw.us*
99,-	Tekken 2 dt*
99,-	Tilt dt*
99,-	Time Commando dt*
29	Casper dt.
99,-	Triology us*
59.—	Tobal No 1 us
99	Top Gun dt*
99_	Tomb Raider dt

99	
99,-	Tomb Raider dt
99	Tunnel B 1 dt*
99.—	Baphomets Fluch dt*
99.	Toshinden 2 dt.
	Total NBA dt
99,-	Viewpoint dt
99,-	Viper dt*
149,-	Virtual Golf dt*

Warhammer dt\*

Wipeout 2097 dt\*

109.-

99\_

99.

99,-

Exhumed dt\* 99.-\*Bei Druddegung noch nicht lieferbar

# Sega Saturn

99.-109,-

129.-109.-99 -99 109, 129 -129,-99 99 99.-

99,-

99 -

89.-

109.-

99.-

109.-

109,-

Joga Jaioiii	
Alien Triolgy us	129,-
Destruction Derby dt	109,-
Die Hard Trilogy	129,-
Fighting Vipers dt	109,-
Tomb Raider dt	99,-
Daytona C.C.E.dt.	99,-
Panzer Dragoon 2 jp	79,-
Project Overkill us	129,-
Super Motocross us	129,-
Tunnel B 1 dt*	99,-
Virtua Cop 2 dt	109

Ladenpreise können abweichen. Alle neven US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

Versandtasche 7 DM \* V | Kussa 6 DM \* Nachnahme 9 DM - Ab 250 DM Versandsasten frei

Namco Soccer dt

Sovjet Strike dt\*

109,-

Augidienstralle 28 × 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825 Viele weitere Artikel auf Lager



Nachdem Tekken 2 in Japan ja nun bereits veraltet ist (höhö), schickt Namco wieder Playstation-Nachschub für alle Beat'em Up Hungrigen.

urz vor Weihnachten erscheint in Japan die lang erwartete Playstation-Version des Automaten-Beat'em Ups Soul Edge. Genau genommen handelt es sich hierbei um die Umsetzung der modifizierten Automatenversion Soul Edge Ver. 2, das u.a. mit insgesamt 10 Kämpfern und einer besseren Grafik sowie realistischeren Bewegungsabläufen mehr bietet als die Urversion Soul Edge. Da der Automat auf dem Playstation-artverwandten System 11 programmiert wurde, ließ die Heimversion nicht allzu lange auf sich warten. Die Bilder auf diesen Seiten stammen übrigens aus einer zu etwa 60 Prozent fertiggestellten Japan-Version. Wie bei allen Namco-Automatenumsetzungen mittlerweile üblich, werden neben den im Original enthaltenen, auch



Mitsurugi, im edlen Samurai-Outfit, repräsentiert Japan



Son Mina zeigt Geschmack bei der Auswahl ihres Kostüms





Neues Feature:
Waffen, die ihr im
Edge-Master-Modus
gewonnen habt,
könnt ihr in jedem
Spielmodus weiterverwenden. Der
Indianer Rock z.B.
bekommt u.a. diese
wuchtige Steinkeule.
Unten: Cervantes hat's
besser.Er bekommt
mitunter gleich zwei
Schwerter.

neue Spielmodi in die Playstation-Version eingebaut. Insgesamt sind es sechs an der Zahl. Der vom Automaten übernommene "Arcade-" und "Time Attack"-Modus, ein sog. "Edge Master"-Modus, der bereits aus Tekken 2 bekannte "Team Battle"- und "Survival"-Modus und schließlich der "VS"-Modus für 2 Spieler. Wirklich neu dürfte dabei "Edge Master"-Modus sein. Hier durchlebt ihr zusammen mit einer Charaktere eurer Wahl ein Szenario, in dem ihr Jagd auf spezielle Waffen machen könnt. In der Praxis sieht es dann so aus, daß ihr Kämpfe und manchmal

auch Turniere bestreiten müßt, um an die begehrten Sammlerstücke heranzukommen. Diese werden nämlich als Prämie an den Gewinner ausgehändigt. Die Waffen besitzen alle unterschiedliche Eigenschaften, die sich auf Angriffsstärke, Verteidigung oder Standfestigkeit auswirken und die für jeden einzelnen Kämpfer individuell geformt sind. "Paradiesvogel" Voldo (ja, der mit dem übergeschnappten Kostüm!) bekommt natürlich die ausgefallensten Klingen in die Hand bzw. in beide Hände gedrückt. So reicht die Waffenpalette





Schöne Lichtblitze und Schlageffekte gehören seit Soul Edge Ver.2 zum Standard





Oben: Im
Auswahlbildschirm
kann neben dem
Kämpfer auch die
gewünschte Waffe
ausgewählt werden,
vorausgesetzt, ihr
hattet Erfolg im
Edge-Master-Modus

Silberscheibe verewigt sehen.

vom wuchtigen Gabelschwert bis hin zu messerscharfen Metallfächern. Einige Waffen erlauben euch, zusätzliche Special-Moves auszuführen. Das Besondere jedoch ist, daß ihr Waffen, die sich in eurem Besitz befinden, via Memory-Karte in allen anderen Spielmodi weiterverwenden dürft. Neu gegenüber dem Automaten ist auch eine Option, mit der ihr alle Special-Moves auch wäh-

rend des Spieles aufgelistet werden können. Diese nützliche Funktion (kann im Pause-Menü aktiviert werden) gibt es bei Namco-Spielen seit *Tekken 2* anscheinend schon serienmäßig. Optisch hat sich ebenfalls einiges getan. Vor allem bei der Gestaltung der Charaktere ließen die Designer ihrem geistigen Wahn vollen Lauf. Neben der 1P- und 2P-Charaktere, die sich vom Original et-

was unterscheiden, existiert noch eine dritte Kostümvariante, die eigens für die Playstation-Umsetzung eingebaut wurde. Im Sommer dieses Jahres schrieb Namco einen Kostümdesign-Wettbewerb aus, deren Gewinner (meist Beat'em Upbegeisterte Freaks) nun ihre Kreation auf der schwarzen



Hwang in seinem preisgekrönten China-Outfit

Oben: Voldo gehört zu den schönsten Beat'em Up-Charakteren überhaupt

Unter den bunten Vögeln befinden sich selbstverständlich auch die zwei neuen Kämpfer. die bei Soul Edge Ver.2 erstmals "offiziell" in die Riege aufgenommen wurden. Der koreanische Kämpfer Fan Son Kyon und der spanische Pirat Cervantes De Leon. Zwar waren beide schon in der Automaten-Urversion Soul Edge im Programm enthalten, doch sie ließen sich nicht direkt anwählen. Fan war nur in der Korea-Version vertreten (und konnte in allen anderen Versionen nur durch einen Cheat hervorgezaubert werden), und Cervantes war bekanntlich der erste Endgegner in dem 3D-Prügelspektakel. Sofern man es jetzt beurteilen kann, sind somit alle Features und Optionen von den beiden Automaten-Versionen auch in der Playstation-Fassung enthalten (inklusive natürlich dem vollkommen polygonisierten 3D-Hintergrund). Als Beat'em Up-Fan kann man sich getrost schon auf den 20.Dezember (Deutschland Ende Januar) freuen, wenn in Japan die ersten Soul Edge-Spiele unterm Weihnachtsbaum... äh, Kirschbaum liegen werden.

PREVIEW ......

Jetzt kommt Feuer auf den Basketballplatz: Acclaims Sequel zum genialen NBA Jam läßt mit vielen neuen Features bald die Körbe auf der Playstation erzittern!



Während der Viertel-Pausen wechselt ihr die Mannschaft



Oben:Mr. Wasserkopf setzt zum klassischen Dreier an Rechts: Super-Helikopter-Jam!

Is erstes fällt bei dieser Arcade-Umsetzung auf, daß die Grafik im Gegensatz zum Vorgänger nun auf zeitgemäßer, schicker Polygon-Optik kombiniert mit Acclaims patentierter Motion Capture Technology basiert. Als Modell für den erst ein halbes Jahr alten Automaten, der übrigens der erste mit MCT aus dem Hause Acclaim war, mußte mit Juwan Howard der Star der Washington Bullets herhalten. An ihm wurden sämtliche Moves gefilmt und auf alle restlichen 170 NBA-Spieler übertragen, die natürlich alle anwählbar sind. Neben der neuartigen Optik konnte man auch aus dem Sound-Lager Interessantes vermelden: Durch die RAX-Audio-Technologie (Schlagwörter scheinen zur Zeit in Mode zu sein) wird absolut authentischer Kommentar versprochen, und nicht weniger als ein Dutzend Audio-Tracks können gleichzeitig abgespielt werden. In der Tat paßt während des Dunk-Spektakels jeder Spruch des Ami-Star-Kommentators Marv Albert ('Aahh, from the parking lot!', 'How does he do that?') zehntelsekundengenau zur gebotenen Szene. Spielerisch lassen die neuen "Extreme"-Aktionen wieder überirdische Jams zu. Das "Smoke"-Feature entspricht noch in etwa dem "on fire" aus dem Vorgänger: Nach einer Serie von Treffern oder guten Abwehraktionen wird der entsprechende Charakter von einer Rauchfahne begleitet, die seine Geschwindigkeit und Zielgenauiakeit wesentlich erhöht. Doch erst mit dem extra "Extreme"-Button spielt man das gegnerische Zweier-Team in Grund und Boden. Wenn das Passund Dribbling-Geschick damit

erstmal verdreifacht wird, sind atemberaubende Aktionen wie Helikopter-Dunks, Flip-Dunks oder Jams mit Saltoeinlage möglich. Diese Aktionen sind ja auch das eigentliche Ziel des Spiels, bei dem das Ergebnis nur eine Nebenrolle spielt. Insgesamt sollen an die 30 neue Jams auch auf der Playstation-Disc schlummern, die man sich allesamt via Instant-Replay genüßlich zu Gemüte führen kann. Natürlich haben die Entwickler wieder allerhand Gags ins Spiel gepackt. Unsere Version enthielt schon ein Ghost-Team, bei dem ihr nur Bekleidung und überdimensionale Schuhe seht, sowie ein Team mit ulkigen Riesenköpfen. Spielerisch geht's schon höllisch rasant zur Sache und ihr habt alle Hände voll zu tun dem Ball zu folgen, wenn der Gegner angreift. Mit der Regeleinhaltung nimmt man's auch



Seid ihr "on smoke", gehen eure Jams meilenweit nach oben



Die schicke Polygon-Optik ist tierisch schnell: Dranbleiben!



Wenn ihr einen Korb nach dem anderen kassiert, feuern euch die Mädels mit "Defense!" an

nicht gerade genau, denn wo "Extreme" draufsteht ist auch alles erlaubt. Ihr könnt euer Gegenüber foulen, über den Haufen rennen und eiskalt in die Banden checken, ohne auch nur die kleinste Bestrafung befürchten zu müssen. Dabei kann es dann schon mal passieren, daß ihr im Getümmel den Ball nicht seht. Um es dem führenden Team nicht zu leicht zu machen, mittels Zeitschinden über die Runden zu kommen, läuft die 30-Sekunden-Uhr für Angriffe umso schneller ab, je weiter die ballführende Mannschaft in Front liegt. Solltet ihr hinten liegen, könnt ihr nach einem Viertel einfach die Mannschaft wechseln und euch so auf die Siegerstraße bringen. NBA Jam Extreme ist schon jetzt sicherlich ein ganz heißer Anwärter auf den Titel "Fun-Basketballspiel des Jahres"



CRASH BANDICOTION





Beispiel 1: Sony Playstation

+ 2tes Joypad

+ Memory Card DM 29.-

+ Crash Bandic. monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn

+ 2tes Joypad + Tomb Raider

+ Worldw Soccer DM 34.-

monatiich bei 24 Monaten

# INTERNET

GAMES

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more

ARJAYONLINE

http://www.ariav-games.de

#### **NINTENDO 64**

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

#### SUPER HES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt (Dez)	114.90
Schlümpfe - Teil II dt.	139.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

#### **ALLGEMEINES**

Preise mit einem \* sind Angebote und oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

# ► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Forderr Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind

PLAYSTATION			SATURN	$\mathcal{J}$	_
Grundgerät dt	389.0	00	Grundgerät dt	429.	00
Umbau für Import-CD's	119.9	90	Game Buster	_89.	90
Der Umbausatz dt	79	90	Game Buster PC-Karte	89	90
Game Buster dt	89.	90	Adapter für Import CD's	59.	90
Joypad (Sony)	59.	90	Joypad (Sega)	44.	90
Joypad (ASCII)	69.	90	Joyboard (Sega)	89.	₽O.
Joypad NeGcon (Namco)	79.	90	Lenkrad (Sega)	129.	₽0
Joyboard (ASCII)	119.	90	Mission Stick	149.	90
Lenkrad (Mad Catz)	159.	90	Umbau dt/us/jp	79.	90
Memory Card	49.	90 │	Actua Golf dt	99.	90
Memory Card (8MEG)	79.	90	Alien Trilogy pal	99.	90
RGB-Scart-Kabel	49.	90 │	Athlete Kings dt	89.	II -
A-Train dt	99.	90	Blackfire dt	89.	90
Alien Trilogy dt	99.	90	Blam! Machinehead	89.	14
Andretti Racing dt	89.	90	Bubble Bobble dt	89.	90
Blam! Machinehead dt	89.	90	Bust a Move 2 dt	79.	H -
Broken Sword dt	89.	90	Crusader no Remorse dt	99.	90
Chronicles o.t. Sword dt	89.1	90	Darius II dt	89.	н –
Crash Bandicoot dt	109.	90	Diskworld dt	89.	я –
Cronikles o.t. Sword dt	89.	90	Dragonheart dt	99.	1
Darkstalkers dt	89.	0	Exhumed dt	99.	90
		B i			B







PLAYSTATICAL	
Davis Cup Tennis dt	89.90
Destruction Derby Il at	99.90
	<sup>≖</sup> 89,90
Drabonhoart dt	99,50
Ecstatica dt	99.90
Formula   dt	109.90
Gun Law Hornest Owl dt	99,90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	39.90
Killing Zone dt	89.30
Micro Machines III dt	69,90
MVSt dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	
NFL Quaterback Club dt	89.90
Offensive dt	99.9ౖ⊤
PGA Tour Golf 97 dt	90
Power Play History dt	54.90
Figet Overkill dt	מכ.עש
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pul/ ut	88 50
Sampras Tennis dt	85,90
Soviet Strike dt	HE NO
Space Hulk dt.	88) 90
Swagman dt	89 90
Tekken II dt	103,90
Time Commando dt	89,90
Toshinden II dt	99 90
Tunnel B1 dt	99,90
Virtual Golf dt	35,50

AUC I NEUHEITEN AUS USA &

PLAYSTATION

SATURN	
Eurosoccer 96 dt	99.90
F1-Racinin dt	89.90
∡6hen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99/90
Ironman dt	83.70
John Madden 97	99.90
Mr. Bones dt	99,50
wight Warriors dt	59.30
Nights & Analogstick dt	149.311
NBA Action dt	39.SU
NEL Quaterback Club dt	99)
NHL Hockey 97 dt	99.9
Offensive dt	99.91 19.90
Olympic Games dt	∪چ:∓ی
Olviniar Soccer dt	84.90
Panzer Unagoon Zwei dt	109.50
Power Play Hockey 11t	89.50
Pro Pinball - The Web dt	89.50
Figure Overkill dt	49.90
Sampras Tennis dt	99,90
Soga Rally dt	109 90
Sena Flash dt	95 90
Space Hulk dt	99,90
Story of Thor 2 dc	99,90
Swagman dt	25 50
Three Dirty () war ves iff	89.90
Tomb Raider dt	109,90
Tunnel 5 1 dt	99.90
Virtua Flichter Kids dt	89 30
Virtua Fighter II dt	119,90
Virtu≝i Golf dt	99.00
World Wide Soccer dt	99.50
World Wide Soccer at	
AUCH NEUHEITEN AUS US	5A & 1P

#### **VERSANDADRESSE**

# ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Kölni Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69 Fax: 0221 12 56 75

**INTERNETADRESSE** 

http://www.arjay.games.de

**UNSER LADENLOKA** 

Ebertplatz 2 - 50668 Köln Foir 0221 12 33 93 ı artırıyırı iz- können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per Mi zagi iliM 9.90 Versandkosten. Ab Einem Bestellwert von DM 300.- 🛼 den Wir Versandkostentirei. Annahmeverweigererit. von uns geheferten Waren liedie uns ents andenen Lieferkosten mit DM Unser Recht auf Erfüllung des Kanfverträges bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünstilt

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und oder Landesversionen. Unfreie Sendungei werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

# 7

# Des Tekkens Lösung

Nachdem wir in der vorigen Ausgabe "nur" die Moves der ersten 18 **Tekken-2**-Kämpfer abhaken konnten, folgt in dieser Ausgabe nun, wie versprochen, der Rest:



#### SPECIALS

Nodowa Combo

\*#+( $\Box$ ,  $\triangle$ ,  $\Box$  oder  $\triangle$ ,  $\Box$ ,  $\triangle$ )

Megaton Palm  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\Downarrow$ ,  $\searrow$  + $\triangle$ Megaton Float  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\Downarrow$ ,  $\searrow$  + $\Box$ Hip Press

\*+X+O

Wild Swing, Back Fist

↓ #, ➤ +□,△,□,□ Kabuki Palm (hock.)+△,△,△,△... Thunder Palm ➤ +△+× Sumo Rush

↓ #+□, □,□,△ (→ oder > oder ↓ )+□ Devil Thrusts

 $\rightarrow$  + $\square$ ,  $\triangle$ , $\square$ , $\triangle$ , $\square$ , $\triangle$ , $\square$ , $\triangle$ Uppercut, Devil Thrusts  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ , $\square$ , $\square$ 

Giant Tackle (unblockbar) ← +□+△



# Combos

Combo-Starter:

 $\rightarrow + \triangle$  oder (steh.)+ $\triangle$  oder  $\rightleftharpoons$ ,  $\varnothing$ ,  $\searrow$  + $\square$ 

⊕, ∅, ₺, **>** +□, ↓ +0 > +Δ+X, ↓#+□,□,□,Δ,□

 $\begin{array}{l} \Leftarrow, \varnothing, \downarrow, \searrow +\Box, \Delta, \Box + \Delta, \Box + \Delta \\ \Leftarrow, \varnothing, \downarrow, \searrow +\Box, \Leftarrow, \varnothing, \downarrow, \searrow +\Delta \end{array}$ 

 $\Leftrightarrow$  ,  $\mathscr{E}$  ,  $\mathscr{F}$  + $\square$ , (hock.)+ $\triangle$ ,  $\triangle$ ,  $\triangle$   $\Leftrightarrow$  ,  $\mathscr{E}$  ,  $\mathscr{F}$  + $\square$ ,  $\square$ ,  $\mathscr{F}$  #+ $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,

~, ∅, ₺, **>** +□, ↓ #, **>** +□, Δ,□

 $\leftarrow$ ,  $\emptyset$ ,  $\emptyset$ ,  $\bullet$  + $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\bullet$  + $\triangle$ + $\times$ 



#### **SPECIALS**

Handspring Escape, [Baz. Leg]  $\Rightarrow, \Rightarrow, \mathbb{N}+\times+\mathbb{O}, [\mathbb{O}]$ Triple Knee  $\leftarrow+\mathbb{O}, \times, \mathbb{O}$ Double Knee, Low Kick  $\leftarrow+\mathbb{O}, \times, \mathbb{1}+\mathbb{O}$ Gatling Combo  $\times, \mathbb{A}, \mathbb{D}, \mathbb{O}$ 

Stopping Kick, Knee

←+×,O

Stopping Kick, Feint Straight

←+×,△

Southern Cross Combo

□,O,×

Northern Lights Combo

□,Δ,×

Sidewinder (Unblockbar)

←+△+×

#### Combos

Combo-Starter:  $\rightarrow +\triangle$  oder (steh.)+ $\triangle$ , oder  $\rightarrow +\Box$ , $\triangle$ , oder  $\rightarrow +\Box$ , $\triangle$ , oder  $\rightarrow +\Box$ , $\triangle$ , $\triangle$ , $\triangle$ 

Während ihr gewiß längst an eurem Wunschzettel bastelt, tippe ich mir hier die Finger an euren Tips wund, nur damit ihr's einfacher habt! Zum Nikolausi wünsch' ich mir jedenfalls von unserem Starfotografen endlich ein neues Portrait.

Schließlich nutzt sich jede Birne mal ab – ich meine natürlich die in meiner Hand...

# **HOW LÄUFT'S**

Wer die folgenden Toitnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch linlert) einschicken.

2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Infand Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Konkurrenzblättern abzusuhreimenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.

5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen DKC1 und 2, Tekken 1+2 oder Toshinden 1+2 sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85549 Haar bei München





# SPECIALS

Ali Kick(s) (hock.)+ $\times$ +O,O,O,O,O (zwei extra Hits, wenn der erste ein Counter-Hit war) Dynamite Uppercut  $\downarrow \#, \Rightarrow + \triangle (\# = 1 \text{ sec Pause})$ Knuckle Bomb  $\nearrow, \Rightarrow, \Rightarrow + \Box + \triangle$ 

50



Stomach Smash (Betäubung bei Counter-Hit)  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ ,  $N+\Delta$ Frankensteiner >+X+O **Animal Uppercut** ⇒, N, 1, , \ +□ Animal Kick Rush (- rollt zurück währenddessen) √ +0,X,0,X,0 Animal Kick, Rolling Animal, Animal Kick Rush ¥+0.□.X.0.X.0 Falling Kick, Animal Kick Rush +X+0,X,0,X,0 Animal Punch Rush, Rolling Punch  $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\square$ Rolling Punch ⇒. N+□ Animal Gigaton Punch

←+□ (unblockbar)

#### Combos

Combo-Starter: > +O, oder  $\downarrow$ , # $\searrow$  + $\triangle$ , oder (steh.)+ $\triangle$ , oder >+O, □, oder ⇒, →+O  $\nearrow +0, \square \sim \triangle, \Rightarrow, \rightarrow +\triangle$ >+0, □~△, ⇒, →+0 >+0, □, □~△, >+X+0  $\nearrow + O$ ,  $\Box$ ,  $\Box \sim \triangle$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow + \Box + \triangle$ >+O, □ (oder △), □~△, (hock.)+X+O,O,O $\nearrow$  +0,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ , (hock.)+X+O  $\nearrow +0$ ,  $\square \sim \triangle$ ,  $\square \sim \triangle$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ ,  $N+\Delta$  $\nearrow +0, \square \sim \Delta, \Rightarrow N, \downarrow, \searrow +\square,$ (hock.)+×+O

#### Betäubungs-Combos:

Alle Combos müssen nach einer erfolgreichen Betäubung  $(\Rightarrow, \Rightarrow, N+\Delta)$  folgen [Betäubung](hock.)+×+O Betäubung], > +O (hock.)+×+O Betäubung],□,△ ([hock.]+ $\times$ +O oder  $\rightarrow$  + $\times$ +O) [Betäubung],  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\triangleright$ ,  $\mathbb{N}+\triangle$ , ([hock.)+×+O oder >+×+O) Anm.:  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ , N+ $\triangle$  muß dann treffen, während der Gegner [Betäubung],□,△,□ (hock.)+X+O [Betäubung],□,□,△ ([hock.)+ $\times$ +O oder  $\rightarrow$  + $\times$ +O) [Betäubung],□,□,△ ( → +×+O oder  $\uparrow + \triangle$ ) [Betäubung],  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\downarrow$ ,  $\searrow$  + $\square$ , (hock.)+ $\times$ +O

# devil

# **SPECIALS** Dragon Punch ⇒, ₺, ๖+□ **Power Uppercut** mb, 8, x+A Hell Sweeps ⇒, \$, \$+0,0 Jumping Side Kick $\Rightarrow$ , $\Rightarrow$ , $\rightarrow$ +X Double Axe Kick (steh.)+O,O, oder ⇒, \$, , , , , , N+0.0 Ground Laser (unblockbar) $\Box + \Delta$ Air Laser (unblockbar)

#### 10-Hit-Combo

 $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\triangle$ ,  $\times$ ,  $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\square$ 

Combo-Starter:  $\rightarrow$ , N,  $\downarrow$ ,  $\searrow$  + $\triangle$ ,

## Combos

X+0

oder  $\searrow + \square$ ,  $\triangle$ , oder  $\searrow + \triangle$ , oder (steh.)+ $\triangle$ .  $\square$ + $\triangle$ .  $\Rightarrow$  ,N,  $\mathbb{J}$  ,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\triangle$  $\Rightarrow$  , N,  $\emptyset$  ,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\triangle$  $\Rightarrow$ , N,  $\blacksquare$ ,  $\Rightarrow$  + $\square$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\downarrow$ ,  $\Rightarrow$  + $\times$ ⇒, N, \$, > + △, ↓, □, N+O,O = ,N, 1 , > +△, □, ×(oder O oder >+O oder →+O)  $\Rightarrow$ , N,  $\downarrow$ ,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\downarrow$ , ¥+0.0  $\Rightarrow$ , N,  $\Diamond$ ,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Delta, \Delta, X$  $\blacksquare$ ,  $\mathbb{N}$ ,  $\mathbb{A}$ ,  $\mathbb{A}$ + $\triangle$ ,  $\square \sim \triangle$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\mathbb{N}$ , J, ≥, N+O,O -1,  $\mathbb{N}$ ,  $\mathbb{I}$ ,  $\mathbb{N}$  + $\Delta$ ,  $\mathbb{I}$   $\sim \Delta$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\mathbb{N}$ ,



 $\Rightarrow$ , N,  $\emptyset$ ,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$  ~ $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ , N, 1 , > +Δ, O~X  $\Rightarrow$ , N,  $\emptyset$ ,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ , 0~X  $\Rightarrow$  ,  $\mathbb{N}$ ,  $\mathbb{I}$  ,  $\mathbb{V}$  + $\Delta$ ,  $\square \sim \Delta$ ,  $\mathbb{O}$ 

## Laser-Combos:

Nach Betäuben des Gegners mit dem Laser  $\Box + \Delta, \Box, \Box, \Delta, \Delta$  $\Box + \Delta, \Box, \Box, \Box, \Delta$  $\Box + \Delta$ ,  $\Box$ ,  $\Box \sim \Delta$ ,  $O \sim X$  $\Box + \Delta$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\delta$ ,  $\triangleright + \Box$ ,  $\times$ □+4, □, ⇒,N, \$, >+0,0 □+Δ,□~Δ,⇔,N, \$, >, N+O,O  $\Box + \Delta, \Rightarrow, \Rightarrow, \rightarrow (oder \Rightarrow, \Rightarrow, \rightarrow, O)$  $\Box + \triangle$ ,  $\Box \sim \triangle$ ,  $\Rightarrow$ , N, A,  $\searrow + \triangle$ , 0~X  $\Box + \Delta$ ,  $\Box \sim \Delta$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\emptyset$ , N + O, 0~X  $\Box + \Delta$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow + \times (oder \Rightarrow$ , →+× oder nur × oder O)



# SPECIALS

Flying Kick  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\Rightarrow$ +X Power Uppercut  $\Rightarrow$ , N,  $\mathbb{J}$ ,  $\mathbf{Y} + \Delta$ Double Axe Kick > +O,O oder (steh.)+O,O oder - ,N, 1, , N+O, O Dragon Punch ⇒,N, ₺, **>** +□ Hell Sweeps ⇒,N, &, > +O, O Power Uppercut 2  $\Rightarrow$   $N, > + \triangle$ Dragon Punch 2 ⇒ .N. > +□ Hell Sweeps 2 ⇒,N, > +O, O Dragon Punch, Side Kick  $\Rightarrow$ , N,  $\downarrow$ ,  $\searrow$  + $\square$ ,  $\times$ Dragon Punch, Sweep ⇒,N, \$, >+□,O Jump Kick, zwei Sweeps und Sidekick ×+0.0.0.0 Long Spinning Dragon Punch (unblockbar) ←+□+O

#### 10-Hit-Combos

 $\Rightarrow$ , $\rightarrow$ + $\triangle$ , $\square$ , $\triangle$ , $\triangle$ , $\triangle$ , $\triangle$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\square$  $\Rightarrow$ , $\rightarrow$ + $\triangle$ , $\square$ , $\triangle$ , $\triangle$ ,X,O,O,X, $\triangle$ , $\square$  $\Rightarrow$ , $\rightarrow$ + $\triangle$ , $\square$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\triangle$ , $\bigcirc$ , $\bigcirc$ , $\triangle$ , $\square$ (9 Hits)

# Zeichenerklärung:

♣ û ⇔⇒ Richtungstaste in die jeweilige Richtung nur kurz antippen (weil die entsprechenden Tasten meist in einer flüssigen Bewegung gedrückt werden müssen)

↓ t ← → Richtungstaste in die betreffende Richtung drücken Neutralposition (das Steuerkreuz kurz loslassen)

VK Viertelkreis von unten nach vorne zum Gegner hin & 🔊 👄 HK Halbkreis von hinten nach vorne zum Gegner 👄 🗷 🌡 🗀 🛶 □, △, ×, ○ Schläge oder Kicks (□= linker Schlag, △= rechter Schlag, ×= linker Kick, O= rechter Kick)

+ zusammen (die betreffenden Tasten gleichzeitig drücken) hintereinander (die Tasten nacheinander drücken)

(hock.) hockend, sprich das Pad nach unten gedrückt halten (steh.) wieder im Stehen (falls ihr gerade in der Hocke ward)

sofort hintereinander (fast wie gleichzeitig drücken)

[] Optionen

"oder" entweder den einen oder den anderen Button drücken # kurze Pause, bzw. kurzes "Aufladen"; kommt oft im Zusammenhang mit irgendwelchen Moves aus der Hocke vor. Wenn noch eine andere Taste zusätzlich gedrückt werden muß, z.B. ↓ (#)+□, dann bedeutet dies, daß die ↓ -Taste schon gedrückt sein muß, bevor die □-Taste gedrückt wird

#### Combos

Combo-Starter: ⇒, N, > + △ oder ⇒, N, \$, > + △, oder >  $+\Box$ ,  $\triangle$ ,  $\rightarrow$   $+\Delta$ , oder (steh.)  $+\Delta$ =  $N, + \Delta, \Box \sim \Delta, O$  $\Rightarrow$  , N,  $\searrow$  + $\square$ ,  $\Rightarrow$  , N,  $\searrow$  + $\times$ =  $N, > + \Delta. \square, \square, \square, \Delta$  $\Rightarrow$  ,N,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\triangle$ =  $,N, \rightarrow + \triangle, \square, \rightarrow + \square, \triangle$  $\Rightarrow$   $N, Y+\Delta, I, \Box, N+0,0$ ⇒, N, > + △, □~ △, > +0,0  $\Rightarrow$ , N,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\rightarrow$  + $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$  $\Rightarrow$ , N,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\searrow$  +O  $\Rightarrow$  , N,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\Rightarrow$  + $\bigcirc$ ,  $\bigcirc$ ~ $\times$  $\Rightarrow$ , N,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ - $\triangle$ ,  $\square$ - $\triangle$ , O- $\times$  $\Rightarrow$ , N,  $\searrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ , O, O =  $N, \times + \Delta, \times + \square, \Delta, \Rightarrow, N, \times + \Delta$ = .N. > +Δ.□. ← +□+O Anm.: Dieser Combo geht nur bei großen Leuten wie Jack-C. Der Dragon Punch trifft Liegende  $\Rightarrow$  , N,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\Rightarrow$  ,  $\rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\triangle$ ,  $\Delta, X$  $\Rightarrow$ , N,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ ,  $\square$ ~ $\triangle$ ,  $\Rightarrow$ , N,  $\Rightarrow$  + $\triangle$ , 0~X ■ N. > + A, □, ×(oder O oder

#### Stun-Punch-Combos:

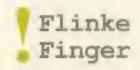
 $\rightarrow$  +O oder  $\rightarrow$  +O oder (VK)+ $\triangle$ )

Zuerst muß ein Betäubungsschlag gemacht werden!!! (steh.)+△, ←+□+O (steh.)+A, 1+0,0,0,0 (steh.)+ $\triangle$ , (steh.)+ $\triangle$ , O~ $\times$  $(steh.)+\triangle, > +\Box, \triangle, \Box, \Box, \triangle, \triangle$  $(steh.)+\Delta, \searrow +\Box, \Delta, \Box, \Rightarrow, N,$ ¥+0  $(steh.)+\Delta$ ,  $\searrow +\Box$ ,  $\triangle$ ,  $\Box \sim \triangle$ , ¥+0.0  $(steh.)+\Delta, > +\Box, \Delta, \Box \sim \Delta, \Rightarrow, N,$  $\Delta + \alpha$ (steh.)+△, ⇔, N, >+□, O (oder X)  $(steh.)+\Delta, +\Box, \Delta, \Box \sim \Delta, \Rightarrow, N,$ >+ + △, O~X  $(steh.)+\Delta, +\Box, \Delta, \Box \sim \Delta,$ ¥+0.0~X  $(steh.)+\Delta$ ,  $\rightarrow +\Box$ ,  $\Delta$ ,  $\Box \sim \Delta$ , □~Δ,⇔,⇔,O~X  $(steh.)+\Delta, +\Box, \Delta, ++\Box,$ (steh.)+△, O~X

Zum Schluß wären noch zwei Neuheiten zu verkünden, die erst diesen Monat eingetrudelt sind, als da wären:

Kazuyas drittes Outfit läßt sich auch in der Pal-Version anwählen, indem man ihn mit der Start-Taste auswählt (siehe VG 10/96). Ihr müßt laut Ahmet Öztürk aus Wuppertal allerdings noch zusätzlich L1+L2+R1+R2 gedrückt halten. Robert Stückler aus A-Kapfenberg verriet uns außerdem als erster, wie man den "Juggle-Mode" aktiviert. Im Kämpfer-Auswahl-Menü hält man Select gedrückt, während die Spielfigur ausgewählt wird. Wenn das "VS"-Zeichen aufleuchtet (die Select-Taste muß übrigens weiterhin andräakt warden) dräakt man

gedrückt werden), drückt man jetzt auch noch nach oben. Haltet die beiden Tasten fest, bis der Kampf beginnt, bzw. bis ein Schlaggeräusch ertönt. Nun könnt ihr eure Gegner mit einigen bestimmten (nicht mit allen) Schlägen und Combos sehr weit nach oben in die Luft befördern (engl.: to juggle = jonglieren).



**Sony Playstation** 

# wipEout 2097

An dieser Stelle müssen wir leider die meisten Surfer unter euch bitter enttäuschen, aber bei den folgenden wipEout-2-Cheats und -Paßwörtern war unser Psygnosis-Werkspion, "IM Ingeborg", einfach einen Tick schneller (sitzt ja auch an der Quelle). Nur Christian Kreutzer aus Hilden schaffte es, darüber hinaus noch zwei weitere Cheats aufzutreiben. die nicht einmal der deutschen Niederlassung des Herstellers bekannt waren, und zwar die Kombination für den Piranha und für die Bordkanone.



Ei verbibsch, Ich glaub, mich laust ein Milka-Schwein!



Kaum zu glauben, daß Programmierer von futuristischen Rennspielen derart tierlieb sein können

Die Paßwörter werden selbstverständlich alle im Paßwortmenü, ohne irgendwelche Sperenzchen zu machen, eingegeben. Während der Eingabe der Cheats muß jedoch jeweils L1+R1+Select gedrückt gehalten werden.



Geile Idee: Im Tier-Cheat-Modus verwandelt sich der Piranha in einen Haifisch

Die folgenden drei Cheats werden alle im Hauptmenü aktiviert:

Die nächsten vier Cheats müssen im Spiel eingegeben werden. Am besten ist's, wenn ihr kurz pausiert und dann die Kombinationen eindaddelt. Es funktioniert aber auch während des Rennens. Nach jeder erfolgreichen Eingabe flasht der Bildschirm kurz hell auf:

Unendlich Energie:  $\Delta \times \square \bigcirc \triangle \times \square \bigcirc$ Unendlich Waffen:  $\times \times \square \square \bigcirc \bigcirc \triangle$ Unendlich Zeit:  $\Delta \square \bigcirc \times \triangle \square \bigcirc \times$ Elimination Mode:  $\square \bigcirc \times \square \bigcirc \times \triangle$ 



Hier werden im Elimination-Mode eure Treffer angezeigt

Hier habt ihr die Möglichkeit ein kleines Shoot'em Up-Race zu fahren. Nach Eingabe des letzten Cheats steht euch eine Bordkanone mit unendlich Munition zur Verfügung. Ziel ist es, so viele Mitstreiter wie möglich zu eliminieren. Das Ergebnis der Ballerei wird dann nach dem Rennen angezeigt.



# Paßwörter:

SAGARMATHA GOLD:

OOOX IXAOA IOOIXX

+VALPARAISO GOLD

OOIX IXAOA IIXAII

+PHENITIA GOLD

OOIA IXAOA IIXAII

GARE D'EUROPA GOLD

OOIAOXAOA IIXII

+ODESSA GOLD

OOIAOAAOA IOOAAII

+TALONS REACH GOLD

Phantom Challenge komplett

+VOSTOK GOLD

□○□△○△×○□△○×△□
+SPILKINANKE GOLD

□○□△○△×□×△△×○○

Piranha Challenge komplett

Als ganz besonderes Schmankerl verraten wir euch zum Schluß noch einen weiteren "tierisch" guten Cheat: Haltet einfach sofort nach dem Einschalten der Playstation. während des "Bootens" der Konsole, L1+R2+Start+Select gedrückt. Daraufhin verwandeln sich die Raumgleiter auf wundersame Weise in völlig artfremde Rennmaschinen. Feisar wird zur Hummel, AG Systems zur Schnecke, Auricom geht als U-Boot, Qirex als rosa Schweinchen und Prototyp Piranha sinnigerweise als Haifisch an den Start.

# Sega Saturn

# **Alien Trilogy**

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, folgen diesmal auf dem Fuße sozusagen - die beiden restlichen Zauberpaßwörter. Der sehnlichst erwartete Unverwundbarkeits-Cheat hört auf den Namen Funky Gibbon, sprich, ihr gebt bei der Paßworteingabe einfach "FVNKYG1BB0N" ein.

Fishing for Guns klingt vielleicht nicht ganz so spektakulär, bringt einem aber immerhin sämtliche Waffen ein ("F1SH1NGF0RGVNS").



# Sega Saturn

# **Magic Carpet**

Und weiter geht's in der Serie der PSX/SAT-Parallel-Cheats: Derjenige aus der PS-Version verbirgt sich wie zu erwarten auch bei der Konkurrenz, nur muß man ihn anders aktivieren. Geht in den Optionsbildschirm und bewegt den Cursor zum Sound-Effect-Test. Hört euch die Sounds in der folgenden Reihenfolge an: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Danach erscheint auch hier das bekannte Levelanwahlmenü. Während des Spielens kann man nun im Pausemodus ebenfalls weiterschummeln. Ein Druck auf die X-Taste verleiht Zugriff auf alle Zaubersprüche, ein Druck auf Y beendet das Level, und ein Drückerchen auf Z beschert mehr Mana (sprach da Masta).

# **Super Nintendo**

# Lufia 2

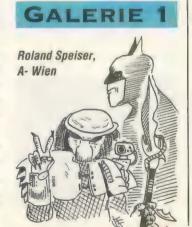
Petra Maier aus Rdg., die Gütige, hat noch ein paar abschließende Wichtigkeiten kundzutun, damit ihr Telefon nicht weiter unnötig heissläuft (Erklärung siehe dickes Ende).



Drei Rätsel dieser Art haben wir schon in VG 10 und 11 aufgelöst

#### **Ancient Cave N von Gruberik**

In dieser Höhle (99 Stockwerke) kann man u.a. Ausrüstungsgegenstände von IRIS finden, die im Keller eines Hauses von Gruberik aufbewahrt werden. Die Höhle und das, was man darin findet, hängt davon ab, wie der erste Stock aussieht (verändert sich bei erneutem Betreten). Man betritt sie mit 10 Potion und ohne Ausrüstung, Die Ausrüstung, die man in den blauen Schatzkisten findet, kann behalten werden. Es Johnt sich die Höhle mehrmals zu betreten, da es die Gegenstände fast alle nicht





Versand: Liegnitzer Straße 13 - 82194 Gröbenzell Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 900-1800, FR. 900-1700

Erweiterte De stullannahme Daz. 96 samstags 9.00 = 15.00 Uhr 🖼

# Laden in Kassel

Fünffensterstraße 9 Mg. Fr. 10.00 = 18.00, Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

# Laden in Augsburg Karolinenstr./Ecke Karistr. Mo.– Fr. ⊕. —13.9 × 13.9 −18. • Uhr, Sa. 9.0 −12.0 Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES		
ADVENTURES OF LOMAX D. A. (NOV96)		
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90	
	75.00	
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	79.90	
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99.90	
	99,90	
■ AYRTON SENNA KART DUELL DT. A. *	-	
J BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH	89,90	
☐ BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG ■	251.80	
J BEDLAM DI. AMLEH ONG	00,00	
→ BEYOND THE STATE OF ANLETTUNG	89,90	
J BLACK DAWN DT. ANLETTUNG	100.00	
BLAST DE ANLEITUNG	2000000	
1 DI ANI FITLING	DOMESTS.	
J BUBBLE 2 2 OT ANLETUNG J BURRING ROAD DT ANLETUNG	17000000	
J BURNING ROAD DT ANLEITUNG	89,90	
DOWN MOVE S THE MANUAL OF ANL		
CASPER KOMPL, DEUTSCH	89,90	
☐ CHESSY FEUTITION ANLEITUNG *	89,90	
☐ CHRONICLES OF THE MARKET D. ANL. #☐ CRUSADER NO REMORSE KPL DT. #☐ DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG #	89,90	
LICHUSADER NO REMORSE KPL DT.	85,90	
	79,90	
DESCENT DT ANLETTUNG	79,90	
☐ DESTRUCTION MALET IN DT. ANL	79,90	
TI DIE HARD TRILOGY KOMBL DT	DE 00	
	89,90	
JESCHORLD KOMPL DEUTSCHI JEARTH TILLE JIM TOT ANLETTUNG JESPN EXTREME TO TOT ANLETTUNG	75,90	
JESPN EXTREME BANJES OT ANLETTUNG	79.90	
DEXHUMID DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90	
I TETTE PINBALL DT ANLEITUNG	89,90	
LEADE TO MAKE KOMPL DELITSCH	85,90	
☐ FIFA SOCCER 96 DT ANLEITUNG	49,90	
☐ FIFA SOCCER #5 DT ANLETTUNG ☐ FIFA SOCCER #1 KOMPL DEUTSCH # ☐ FORMULA 1 DT. ANLEITUNG		
J FORMULA T DT. ANLEITUNG	99,90	
J FRANK MENT BASEBALL	00.00	
GALAXIAN 3 DEUTSCHE ANLEITUNG GALAXY DEUTSCHE ANL	89,90	
GRID RUN DEUTSCHE ANLEITUNG *	00,50	
J GUNSHIP TOTAL DT ANLETTUNG	100,100	
JE THE DEUTSCHE ANLEITUNG	89,90	
I TITLE FINAL MATCH TENNIS DT ANL	79,90	
	85,90	
INTERNATIONAL MOTO X LIT ANL	SHIERRA	
	85,90	
JIN THE HUNT DEUTSCHE ANLEITUNG	85,90	
JINTERNATIONAL TRACK ■ FIELD D.A. JIRON & BLOOD DT. ANL (NOV (**) ■	DE OD	
J IRON & BLOOD DT. ANL INOVITED  JIRON & BLOOD DT. ANL INOVITED  JIRON & MILETUNG	85,90	
THIMPING ELASH BUT AND ETDING	89,90	
JUMPING FLASH II DT ANLEITUNG * JUPITER STRIKE DT ANLEITUNG DEN GOLF DT ANLEITUNG	59,90	
DESIGN OPEN GOLF DI ANLETTUNG	85,90	
J KILLING WARE DT ANLEITUNG	79,90	
THE KRAZY IVAN DT ANLETTUNG	79,90 79,90	
JLAST DYNASTY DT ANLEITUNG	89,90	
TEGACA OL MESS DI VANT (MOA 30) #	89,90	
LEMMINGS 3 D DT ANLEITUNG	BERN	
J MAGIC CARPET #COULD DEUTSCH J W/ F WN W DT ANLEITUNG	79.90	
I MAYHEM DI ANLEITUNG *	00.00	
DIMEGAMAN B DT ANLEITUNG	99,90	
MOTOR TOON PRIX 2 D. A. *	85,90	
DEDUCATION PIECES 1	94,90	
CLIAVET MOVEMENT DESITEMENTS	85,90	
J NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 M	89.90	
I MANUAL HAGING BE DI ANLEHUNG	89,90	
I HANGTIME DT. ANLEITUNG	89.90	
J DE TOURNAMENT DT. ANL	59.90	
IN THE ZONE DT. ANLEITUNG		
UNBALTWE 96 DT ANLEITUNG	85,90	
UNEED FOR SPEED KOMPL DEUTSCH UNFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL	79,90	
THE COMPTENDENCY CLUSS BY LIFABIL		

UNEED FOR SPEED KOMPL DEUTSCH
UNFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL
UNFL POWERPLAY HOCKEY DT. ANL
UNFL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG DOLONGE BUTTER DT. ANLEITUNG
UNIONE BUTTER DT. ANLEITUNG
UNIONE BUTTER DT. ANLEITUNG

JOLYMPIC AND ANLETTUNG PANDEMONIUM DT. ANL. 1996)

Sa. 9.79-12.79 Ohr	
SONY PLAYSTATION GAM	ES
PENNY RACERS DT ANLEITUNG	85,90
	49,90
PGA TOUR GOLF DT. ANLEITUNG	EECEED
PITBALL DT ANLEITUNG	85.50
O PO ED DT. ANLETTUNG *	89.90
PINBALL THE WEB DT ANLETTING	79.00
	85.90
	(45, 46)
AAIDEN DI ANLEITUNG	79,90
AN EXTERNING	69,30
LI RAYMAN DT ANLEITUNG	80, 90
REBEL ASSAULT II DT ANLEITUNG	95.90
LI ETT EVIL DT ANLEITUNG	HE SEL
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	89,90
REVOLUTION I DT ANLEITUNG	569,660
THE REVOLUTION DT ANL	195, 20
U ROAD RASH DT ANLEITUNG	79,30
D ROBOTRON 'X' DT ANLETUNG #	H. J. W. 1
SIM CITY KOMPL DEUTSCH	56,60
SKELETON DT ANLETUNG	79,90
SLAM 'N JAM I ANLETTUNG	BE, SEI
STARBLADE ALPHA DT ANLEITUNG	85,00
STARFIGHTER 3000 DT ANLEITUNG	81,561
	89,90
	CELLED.
STEEL HARBINGER DT. ANL. (NOV 96) #	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT DT. ANLETTUNG	79,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	79,90
SAMPRAS EXTREME TENNIS ETF ANL	79,90
TI SPACE HILL K DT AND SITTING	DEXI
STREETFIGHTER ALPHA DT ANL	79,90
STREETFIGHTER ALPHA 2 MT ANL *	85,90
U STREETFIGHTER THE MILE DT ANL	420,90
U SUPER SONIC MEDICANI	86,90
☐ TEKKEN ■ DT. ANLEITUNG	99,90
THEME FURNI DT. ANLETTUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT ANLEITUNG	H9,60
TIME THE DT ANLETTUNG	1000
TILT DT. ANLEITUNG	7%,190
	89,90
	92.77
	80,00
TOSHINDEN 2 DT ANLERTUNG	137, (4)
TRANSPORT TYCOON (# ANLEHUNG *	
TRASHIT DT ANLEITUNG	B' Ki
TUNNEL B   DT ANLEITUNG	85.90
VICTORY BOXING DT ANLETTUNG	79.90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
☐ VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG ■	85.00
WATERWORLD ACTION DT ANLEITUNG	H9,90
WHIZZ DT. ANLETTUNG	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT	89,90
OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT	79.90
WORMS DT ANLEITUNG	89,90
TIVO DE ANIESTIMO	
☐ X2 DT ANLEITUNG ■ ☐ X-MAN: C = □ □ □ OF THE ATOM D.A ■	89.90
J E DIVIDE DT. ANLETTUNG	89,50 94,90
ZORK NEMESIS DT. ANLETTUNG	85,90
T YOUR MEMICOID IN MARCHIONS	meroll)

SONY PLAYSTATION ZUBER	HÖR
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
SONY PLAYSTATION THINE SPIEL	3000 -
J ANTENNENKABEL SONY PER	49,90
LEURO SCART E SONY	(33,92)
☐ LINK KABEL SONY PSX	49,90
JOYPADVERLANGERUNG TO THE STATE OF THE STATE	29.90
RGB SCART KABEL SONY	23.4.30
CI ACTION RELAY 1 PM	69,30
U NETZKABEL FUR PLAYSTATION	19.90
JOYPAD SONY PSX	59.90
MAD CATZ - LENKRAD	149,90
MAUS SONY RES	59,90
MEMORY CARD (DATEL)	49,90
MEMORY IS-IN PSX (SONY)	49.90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	BEARIN
☐ TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD # 1	EL MOSE

■ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM TVersand, Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHTI

85,90 79.90

89,90

Kosteniosen Katalog geg. 3,- DM Rückporto a



zu kaufen gibt. Um die Höhle verlassen zu können, muß man PROVIDENCE finden (zwischen dem 20. und 28. Stock). Es lohnt sich auch, alle Büsche abzuholzen, da darunter Felder zum auffüllen verborgen sind. Das Capsule Monster FLASH ist sehr hilfreich!

# Gegenstände aus der Ancient Cave:

Apron Shield Ruse Armor
Agony Helm Boom Turban
Mirak Plate Dia Ring
Flame Shield Rune Rapier
Sky Sword Mega Axt
Blaze Sword Snow Sword
Gades Blade Sizzle Sword

# Die Capsule Monster findet man:

- einzelner Baum NW von Sundletan
- 2. in der Ruby Cave N von Clamento
- 3. North Dungeon bei Bound Kingdom
- 4. Turm bei Narcysus
- 5. auf dem Berg bei Treadool
- 6. kleine Insel W von Barnan (nur mit dem Schiff erreichbar)
- 7. SW von Parcelyte in einer Unterwasserhöhle (mit dem U-Boot abtauchen)

Die VIP-Card für das Casino in Forfeit Island (O von Auralio) erhält man von Prinz Leon, wenn dieser in sein Schloß nach Auralio zurückgekehrt ist.

54

#### Dracheneier:

Hat man alle Dracheneier gefunden, kann man sich nach der Ablieferung beim Drachen erneut auf die Suche machen. Hat man die Magic Lamp und das Jewel Sonar (ortet in den Dungeons die noch vorhandenen Schatzkisten), ist dies relativ einfach. Beide Hilfsmittel können im Casino käuflich erworben werden. Sie sind zwar sehr teuer, aber ihr Geld wert.

Zu finden sind die Eier im *er*sten Durchgang:

- 1. Cave to Sundletan (geht nur mit Enterhaken)
- 2. Keller im Schloß von Alunze (Kiste)
- 3. In Merix (von der Tochter des Brückenbauers, wenn dieser die Brücke repariert hat)
- 4. North Lighthouse (Kiste zwischen die "sichtbare Tür" klemmen
- 5. North Dungeon bei Bound Kingdom (Kiste)
- 6. Dungeon (Flower Mountain) in Treadol (brüchige Wand bei Warpfeldern sprengen)
- 7. North Cave bei Dankirk (unsichtbarer Durchgang bei den drei nebeneinander stehenden Kisten)
- 8. Divine Shrine bei Eserikto

# Zweiter Durchgang:

- 1. Cave to Sundleton (2 Eier)
- 2. Keller von Schloß Alunze
- 3. North Cave/Dankirk (2 Eier)
- 4. Northwest Cave bei Alunze
- 5. Dragon Mountain
- 6. Ancient Tower

Speichert vor der Ablieferung beim Drachen lieber ab, denn beim Drachen hat man die freie Auswahl: 10x Potion = 10 Speed Potion

10 Mind Potion 10 Power Potion

10 Power Poli

oder

20x Fruits = 20 Secret Fruit 20 Holy Fruit

> 20 Breeze Fruit 20 Charme Fruit

20 Dark Fruit 20 Earth Fruit

20 Flame Fruit 20 Magic Fruit

oder

Neun Power Rings (diese Ringe kann man allerdings auch kurz vor Ende des Abenteuers bei den drei Inseln, Mitte der Landkarte, finden) oder

1 Ancient Shield (Old Shield)können Guy oder Arty anziehen

Die Auswahl ändert sich auch bei der zweiten Ablieferung nicht.

## **Tower of Truth bei DURALE**

Raum mit zwei Schaltern – Hinweis "nur einer ist der richtige": den rechten Schalter benutzen. Im folgenden Raum die Noten in der Reihenfolge 1 bis 5 betreten (zu 5 mit dem Enterhaken rüberziehen









# **Dragon Mountain**

Bei den Blumen, die man mit Feuerpfeilen abschießen soll, muß man sich so oft, wie möglich, auf der Stelle umdrehen – jeder Schritt zählt, und wenn die Blumen aufblühen, kann man wieder von vorne anfangen.



Nicht nur Items sind gefragt, vor allem eure Logik ist wichtig

# Sony Playstation

# Madden 97

Electronic Arts würde sich selbst untreu werden, wenn nicht auch im diesjährigen Update diverse, perfekte bzw. nahezu perfekte Secret Teams in irgendeiner Rille der CD vesteckt wären. Ein einziger Code, den übrigens Max Burckhardt einschickte, erschließt euch heuer gleich acht geheime Mannschaften. Wählt "EXHIBITION" an und gebt im

















"USER-RECORDS"- Menü als Namen einfach nur TIBURON ein. Drückt euch per O-Taste jetzt wieder bis zur Team-Auswahl zurück, und drückt solange nach links oder rechts, bis vor bzw. nach dem All Madden-Team die neuen Logos auftauchen: Tiburon, EA Sports, NFC, AFC, All 80's, All 70's, All 50's & 60's und Madden All Time.

#### Sega Saturn

# Madden 97



Wo die Geheim-Teams hier abgeblieben sind, weiß zwar keine Sau, dennoch hat unser Patrick bei der Sega-Version immerhin schon einen "Video Player" ausfindig gemacht. Wollt ihr alle FMVs auf der CD betrachten, dann haltet gleich vom Einschalten der Konsole an die L-Taste gedrückt.

# Sega Saturn

# **Destruction Derby**

Gebt als Paßwort "!DAMA-GE!" ein. Eure Karre kann im Championship-Modus nicht mehr beschädigt werden. Die Ausrufezeichen sind wichtig!

#### Sega Saturn

# Athlete Kings

Tausendsassa Esra Hogeback aus Bremen, der mit seinem neuen PC für uns sogar ein T-Shirt bedruckt hat (echt ehrlich!), legte die folgenden athletischen Hilfestellungen seinem Päckchen mehr beiläufia bei:

#### 100-Meter-Lauf

Vier Sekunden nach "Get Set" wird gestartet, dann A+C gleichzeitig drücken. Kurz vor dem Ziel den C-Button drükken, so daß ihr die Arme noch vor der dem "Rest" über die Linie befördert.

Ein scheues, männliches Reh aus Kassel, das seinen Namen hier nicht genannt haben will, hat uns zwei lustige Cheats zu dieser Disziplin mitgeteilt. Drückt ihr, wenn die Ansagerin zu sprechen anfängt, oben, links, unten, rechts. X. dann hüpfen die Teilnehmer zur Ziellinie, anstatt zu rennen. Möchtet ihr lieber purzelbaumschlagenderweise ans Ziel gelangen, dann drückt stattdessen oben, links, unten, rechts, Y, oben, links, unten, rechts, X.

#### Hochsprung

Den A- und C-Knopf abwechselnd drücken. Beachtet die weißen Linien auf dem grünen Boden, die den Raum unterteilen. Nach der letzten weißen Linie solltet ihr möglichst genau an der "75%-Marke" abspringen (unterteilt den verbleibenden Raum im Geist in vier Teile und versucht etwa zu Beginn des letzten Viertels abzuspringen). Ein Absprungwinkel von 53° oder höher



2.50 m sind hier locker drin

bringt zusätzliche 20cm. Zieht das Steuerkreuz sofort, nachdem ihr den B-Knopf losgelassen habt, nach unten, um die Beine hochzuziehen.

# Weitsprung

A und C abwechselnd drükken, aber darauf achten, daß die Power-Leiste voll wird. Je näher man dem roten Bereich der Absprunglinie ist. desto weiter springt ihr, und zwar in einem überproportionalen Maß. Der Winkel sollte zwischen 22 und 27 Grad liegen (ein höherer Wert ist meist besser). Nach der Mitte des Fluges nochmal B drücken, um die Beine nach vorne zu werfen.

# Kugelstoßen

Wenn der Power-Balken einen bestimmten Punkt überschreitet, nimmt auch hier die Weite überproportional zu. Der Balken schlägt immer auf zwei Arten aus. Einmal schlägt nur der erste und dritte voll aus

#### **Entertainment Center** Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen! ZMMZ MMY Solurn 300 Nintendo CD-ROM 美300 美 Playstation Zun Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an! Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059 Moorser Str. 61 Steinbrinkstr. 255 47198 Duieburg-Homberg 46145 Oberhausen-Sterkrade Öffnungszeiten: Öffnungezeiten: Mo - 8a von 11-21 Uhr Mo - Ne von 11-20 Uhr

# VIDEOSPIELE BAIER 02309/77411 WALTROP

SONY PSX	SUPER NES		SEGA SATURN		PC-Engine jp	
King Fighter 95 1:	29 Joypad, turbo, slov	v 19	Street f. Zero II	109	Castlevania X	119
Street I.Zero II 1:	29 Front Mission II	139	Bomberman	109		119
Samurai Showdown 13	29 Langrisser	139	Fatal Fury III	109	Starparodger	119
Toaplan Sh.Battle 1:	29 Romancing Saga 3	149	Feda	109	Devil Crash	119
Namco Museum III 1:	29 Bahamut Lagoon	149	Langrisser III	109	HU-Cards	9
Jumping Flash II 1	19 Donkey Kong II	129	Strikers 1945	109	Raritäten lieferbar!	
	19 Bomberman IV	149	Virt.FighterKids	109		
Strikers 1945	09 Fire Emblem II	159	Toshinden Ura	109	GAME GEAR	
Overblood	89 Star Ocean	159	Tomb Raider	EEB-	Fantastic Dizzy	9
Sidewinder	59 Treasurel-lunter G	159	Blazing Dragons	99	Cool Spot	19
Megaman X3	59 Tails Phantasia	159	Exhumed	99	True Lies	29
Wipe Out	49		Panzer Dragoon	11 99	Tom + Jerry	29
Irem Arcade	49 NINTENDO 64		Nights	79	Legend of Illu.	29
Darktalkers	49 aktuelle Angebote	В	Fighting Vipers	79	Dynamite Headdy	29
Metal Jacket	39 MEGA DRIVE		Gradius Deluxe	69		
Hyper Form.Soccer:	39 60 Hz Adapter	9	Gun Griffon	59	NEO-GEO-CD Jp	
Lemmings III	39 Cd-Einzelslücke	9	Megaman X3	59	Riding Hero	29
Jumping Flash	29 Jovpad, turbo, slov	w 9	Vampire Hunter	59	Power Spikes II	39
Balli Jacket	29 Sparkster	19	Irem Arcade	49	Fatal Fury III	59
	19 WWF Arcade	39	Metal Black	49	ADK World	69
Jupiterstrike	19 Snow Bros.	119	Darius Gaiden	29	Viewpoint	69
Zero Divide	19 Langrisser II	129	Steamgear Mash	29	F.F. Real Bout	99
WILD K	SNINIENI CAMTI	CHE	LADANTIT	E1 1	IEEEDNI	

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

# Telefon: (02622)

# SOFTWARE SERVICE

# MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM Sparset (+Stick &Spiel) 799,99 DM Sparset (+Sitek &Spiel) 799,99 Di Sonderangebøte solangeVorrat reicht Top Games Lieferbar wie z.B.: Trog "Captain Amerika, Street Fighter 2

# Zoun bzz

NEU!!! Umbau für Importspiele Kein lästiger CDTausch!!! 99,99 DM Einfach CD einlegen und Spielen PSX+Umbau+Spiel+RGB Ka.649,99 DM Joypad Verlängerung ab 79.99 DM

# SEGA

Saturn+Umbau+ Spiel+RGB 649,99 DM Saturn Umbau jp/usu/dt/50/60 99,99 DM ab 79,99 DM 3 Stck. SMD Spiele Joypadverlängerung SMD 1,2 Umbau 50/60Hz (bei 60Hz 20% schneller!) 75.75 DM

# NEO GEO

Umbau 50/60Hz Schalter+ 99,99 DM dt./USA/Jap.("Schweiß") für Neo Geo+Toploader CD Neo Geo CD's Ausverkauf ab 29,99 DM 19,99 DM Joypadverlängerung 2m

# PC-ENGINE

Turbo Grafx +Spiel+RGB
Joypad Verlängerung
Japan Umbau T. Duo/Grafx/
Japan Umbau Turbo Express
RGB Umbau PC-Engine/Duo
99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

# Scart-Umschalter

HARDWARE

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Video-spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 7-fach Umschalter 249.99 DM Audiokabel 5m 7,99 DM

# Anschlußkabel

NEU! Sony RGB BESSER!!! 49,99 DM N64 S-VHS Kabel +Hifi 89,99 DM Sega Saturn RGB Kabel + Hifi 49,99 DM NEO Géo, CD Stereo 45,99 DM Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM Laguag R GB Kabel +Hifi Ennschluß 30,90 DM Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!! Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

# Nintendo+64

N 64 RGB-Umhau+Booster (TOP BILDQAULITÄT)+Hifi+ (TOP BILDQAULITAT)+HIGH USA/Jap. Modulkompatibilität 99,99 DM N 64 USA Gerät+Umbau lieferbar Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz 99,99 DM mit Schalter & Modulportvergrößerung

# JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 249,99 DM RGB Kabel inc. Hifianschluß 39,99 DM Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM 39,99 DM 75,75 DM ab 59,99 DM Spiele

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

und beim anderen Mal die ersten drei. Wenn ihr die Tasten A und C betätigt, schlägt er jedes Mal voll aus. Dabei wird er allerdings schneller und es wird schwieriger, den Balken genau zu treffen. Der Abwurfwinkel sollte 45° oder leicht darunter betragen.

## 110-Meter-Hürdenlauf

A und C gleichzeitig und immer kurz vor den Zahlen B drücken; vor dem Ziel dann den C-Knopf



# 400-Meter-Lauf

'Go" ertönt auch wieder nach vier Sekunden. A und C müssen gleichmäßig abwechseind, immer im selben Takt gedrückt werden. Am besten ist es. wenn der Power-Balken etwas über dem dritten Energie-Balken liegt. Wenn ihr euch in der letzten Kurve bei der Markierung die Zeiten merkt, könnt ihr bereits abschätzen, ob es sich lohnt Gas zu geben oder nicht (33.00 ist sehr schnell). Am besten ist es natürlich, wenn sich das letzte "Brikett" fast aufgelöst hat; ist aber immer ein Spiel mit dem Feuer.

#### Diskuswerfen

Mit dem Joypad ist es ziemlich schwierig den Power-Balken hochzubekommen. Jeder muß die für sich selbst günstigste Technik herausfinden. Mit den L- und R-Tastern kann man den Blickwinkel nach dem Abwurf verändern (geht auch beim Kugelstoßen).

#### 1500-Meter-Lauf

A und C abwechselnd knüppeln, damit die Power-Leiste ziemlich voll ist – bis der rote Balken fast aufgebraucht ist. Merkt euch vorher, wie lange ein Balken benötigt, bis er verbraucht ist (danach gar nichts drücken, bis die Energie-Leiste wieder voll ist). Bleibt immer innen und laßt euch möglichst von den anderen Läufern anschubsen. Nach der letzten Kurve nur noch mit den letzten beiden Balken arbeiten.

#### Stabhochsprung

A- und C-Buttons abwechselnd drücken. Erst nach dem Strich B drücken, damit sich der Stab dann senkt, wenn der "Einstichkasten" auftaucht. A und C weiter drücken. Den B-Knopf zum Loslassen des Stabs eher früh drücken. Der richtige Zeitpunkt ist hier extrem wichtig. Wenn ihr zum Beispiel volle Leisten habt und 6,10 m reißt, müßt ihr früher loslassen. Wenn der Stab beim Loslassen nicht ganz senkrecht war, später B drücken.

# Speerwerfen

Um die Power-Leiste aufzufüllen, A und C gleichzeitig drücken (beim grünen Bereich kann man bereits aufhören). Achtet wieder auf die Striche am Boden und drückt ca. ein Drittel vor dem letzten Strich den B-Knopf. Der richtige Absprungpunkt bringt erneut überproportional mehr Weite.



Das Luftschiff, das beim Kugelstoßen und Diskuswerfen zu sehen ist, läßt sich übrigens mit den L- und R-Tasten vom zweiten Joypad steuern.

# **Sony Playstation**

# **Project Overkill**

Mr. PR Fabri verdanken wir bereits die ersten drei Cheats zu Konamis schauerlich-schöner Blutvergiesserei. Ihr könnt diese während des laufenden Spiels (wie bei *Descent*) eingeben, oder das Spiel pausieren und im Pausenmenü den Cur-



Habt Ihr einmal geschummelt, geht das "Cheater" nie mehr weg

sor auf "Review Mission" setzen und den oder die Codes dann dort eingeben.

# Energie auf "200" erhöhen:

□ gedrückt halten, dabei O, ×, △ drücken, □ wieder loslassen, dann O gedrückt halten, dabei □, ×, △ drücken und zum Abschluß O wieder loslassen.

#### Für kurze Zeit unsichtbar:

△ gedrückt halten, dabei □,
O, O □ drücken, △ wieder
loslassen, dann × gedrückt
halten, dabei △, △ drücken
und zum Abschluß × wieder
loslassen.

## Höhere Geschwindigkeit:

 $\triangle$  gedrückt halten, dabei O, O,  $\square$  drücken,  $\triangle$  wieder loslassen, dann  $\times$  gedrückt halten, dabei  $\triangle$ ,  $\triangle$  drücken und zum Abschluß  $\times$  wieder loslassen.

#### Sega Saturn

# Story of Thor 2

Markus Schnittka aus Kulmbach hat neben seinen obligatorischen monatlichen Zeichnungen auch mal wieder einen Cheat rüberwachsen lassen. Es handelt sich hierbei um den versteckten Zweispielermodus von SoT2. Jawoll, richtig gehört! Öffnet während des Spiels einfach das Waffenmenü (Taste Z) und haltet dabei X und L gleichzeitig. Laßt dann alles wieder los, und schon fällt ein Leon-Double vom Himmel, das, bzw. der mit Pad 2 gesteuert wird (auf die gleiche Weise laßt ihr es auch wieder verschwinden). Ihr könnt das Double als Kletterhilfe für Leon oder als Kampfgefährten benutzen. Obelisken ansprechen und Gegenstände aufnehmen kann Player 2 allerdings nicht. Die Treffer werden von der Kraftleiste des "Originals" abgezogen.

## Sony Playstation

#### Formel 1

Fabris Patrick war auch mit den letzten Secrets wiedermal am schnellsten.

Eigentlich sind diese gar nicht groß erwähnenswert. Der Vollständigkeit halber sollen sie aber anderereseits auch nicht unerwähnt bleiben. Die Cheats werden genau wie die übrigen aus der letzten VG im "Race Qualify"-Screen (letzter Bildschirm im Auswahlmenü) bei gedrückter Select-Taste eingegeben:

# GIBBERISH MODE ACTIVATED

# Gibberish Mode

links, Kreis, oben, unten, unten, rechts, Kreis, Quadrat, Quadrat

Wurde der Cheat schnell genug eingegeben, erscheint daraufhin der Schriftzug "Gibberish Mode Activated". Während des Rennens läßt der Kommentator per Zufallsgenerator seine Sprüche auf den Spieler los. Es gibt

nichts Nervigeres: "Oh nein, es ist Schuhmacher! Das ist ein Benetton! Ich bin sicher. daß sie sich berührt haben! Jean Alesi!....

# CELHAN MODE AND THE ATED

# German Mode

unten, oben, links, links, Quadrat, Kreis, X

Wer bei Murray Walker Heimweh bekommt und ohne neu booten zu müssen, muttersprachliche Kommentare anhören will, der gibt diesen Cheat ein. Wer auf deutsch spielt, für den ist der Trick ohnehin wertlos. Laut Patricks Hex-Editor existiert auch noch ein Italian, Spanish, English und French Mode, aber das macht ja nichts.

P.S. Wer das Replay beschleunigen möchte, hält einfach die ×-Taste gedrückt.

## Sony Playstation

# Sim City 2000

Wenn ihr hier mal eben 'ne schnelle Mark machen wollt, dann folgt brav unseren Anweisungen: Klickt das City-Info-Icon an und wählt das Dollar-Zeichen aus. Bei gedrückt gehaltener R1-Taste

gebt ihr nun die Kombination X, O, △, □ ein. Laßt die R1-Taste jetzt los und gebt den selben Code  $(\times, \bigcirc, \triangle, \square)$ nochmal mit gedrückt gehaltener L1-Taste ein. Danach wiederum die L1-Taste loslassen und das gleiche Spielchen mit der R2-Taste (R2 gedrückt halten, ×, O, △, □, R2 loslassen) und dann mit der L2-Taste (L2 gedrückt halten, ×, O, △, □, L2 loslassen) wiederholen. Zur Bestätigung gibt's ein Geräusch und \$ 1.000.000.

#### Sega Saturn

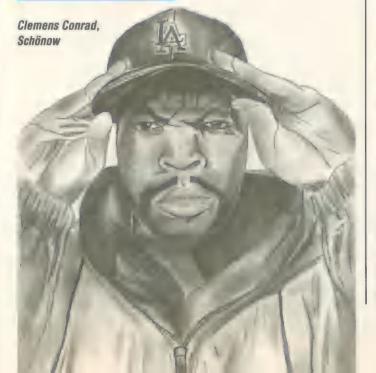
# Sim City 2000

Auch hier haben die Programmierer netterweise eine Möglichkeit vorgesehen, wie sich der zur Verfügung stehende Geldvorrat auf wundersame Weise vermehren läßt. Pausiert einfach euer Spiel und drückt während der Pause nacheinander A, Z, X, Y.

# Sony Playstation/ Sega Saturn

# NFL Quarterback Club 97

Fairer geht's nicht: Auch für die Madden-Konkurrenz haben wir bereits dank unseres Spengener Vielfaxers Patrick die ersten Cheats auf Lager. Bei beiden Versionen werden die



Brückstraße 42-44 44135 Dortmund

Telefon 02 31 | 55 75 00 0 Telefax

89.90

# 02 31 / 55 76 00 29

		S	ON,	Y PLAYSTA	TIC	N	
	Deutschland			Mickey's Wild Adv.	89.90		Virtual Go
				Moto Toon 2	89.90	200	Virtual Ter
	A Train	89.90		Myst	89.90	D249	WWF in y
		89.90	D105		69 90		Warhawk
	Adidas Power Soccer Agile Warrior F 111	89.90 59.90	D246	NBA Jam Extreme			Whizz
	Air Commat	00 00		NBA Live 96	89 90		Williams /
2.0	Alima Tellami.	84.90	D130	NBA Live 97 NFL Gameday	89.90		Wing Com
R.R.	Allen Trilogy engl.	80.00	D031	NFL Quarterback Club 97			Wing Con
85	Allon Trilogy ongl.  Allon in the Fine 2  Andretti Racing  Aquanault's Holiday  Baphonets Fluch (Sword)	99.90	D137		99.90		Wipe Util
93	Andretti Racing	89.90	D214		89,90	D103	World Cup
59	Aguanault's Holiday	99.90	D148	NHL PowerPlay Hockey		0070	Worms
71	Baphonets Fluch (Sword)	89 90	D158	Museum Place 1	99.90	0010	***************************************
		89.90	D172	Namco Museum Piece 2	89.90	1	
57	Battle Arena Toshinden 2	99 90	D191	Namco Museum Piece 3	89.90		
37	Black Dawn	89.90	D233	Nascar Racing 2	89.90		
00	Blazing Dragons Bubble Bobble 2	89.90 79.90	0113	Necrodrome	89.90	Lugar	Beyond th
			D085	Need for Speed	89.90		Crash Ben
24	<b>Bubble Bobble Collection</b>		17500	Glympic Games	89.90		Die Hard 7
	Burning Road	89.90	D207	Olympic Soccer	69 90		Element P
23	Bust a Move 2: The Arcade			Onside Soccer	89.90	1030	Jupiter Str
	Casper	89.90	D041	PGA Tour Golf 96	89.90	U109	King all Flg
26	Castlevania the Bloodlett	89.90	D216	LOW IORLOWS AL	09.90	U053	Kings Field
	Chassmaster 3D	89.90	D144	Po'ed	89.90		10 to 1
B7	Chronicles of the sword	89.90				U061	BORN LIVE S
73	Crash Bandicoot	109.90		Parodius Deluxe	69.90	U042	NFL Game
10	Cnticom	89 90		Penny Hacers	89.90		NHL Powe
50	Crow: City of Angles	89.90	D210	Pete Sampras Tennis	99.90		Po'ed
1.8	Crusader - No Remorse	10.00	D049		69.90		Project Ho
240	Cyber Speed	49.90	D160	Prime Goal Euro Challenge			Project I.
903	Cyberia	89.90 79.90	DANK	Pro Pinball The Web	89.90		Resident I
		89.90		Project Overkill Raging Skies (Sidewinder)	89.90		Revolution
		80.00	D103	Ran Soccer	79.90		S. Photograph
	Deadly Skies	89.90 89.90		Rayman	89.90		Silvarioad
	Descent	89 90		Resident Evil	90.00		Sim City 2
		89 90		Return Fire	89.90	U071	Slam # Ja
2.8	Destruction Derby Destruction Derby 2	99.90	0026	Revolution III	59.90	U099	Startighter
12	Die Klass Trilogy	89.90	0003	Ridge Survey	89 90		Tekken 2 I
04	Disc World doutsch	<b>89.90</b>	D136	Ridge Revolution	99.90	U092	Tokyo High
\$3	Dragonheart: Fire ill Steel	89.90	D045	Road Mann	89.90	U078	Triple Play
130	Earthworm Jim 2 Extreme Games	89.90	D252		79.90		
100	Extreme Games	89 90	D053	Shockwave Assault	69.90		
97	F. Thomas Big Hurt Fade to Black File Scores 98	89 90	D177	SIM CRY 2000	89.90		J
lli.	F. Thomas Big Hurt	89.90	D149	SUBSTITUTE VANCOUS	84.90		
31	Fade to Black Filip Sceed 98 Filip Sceed 97 Filip Sceed 97 Filip Sceed 97 Filip Sceed 97 Formet 1	89 90	D099	Slam'n James	79.90		Arc the La
17	Fila Soccer 98	59 90	D181	Smash Court Tennis	89.90	J098	Remanuella
20	Fita Soccer 97	89.90	D217	Soviet Strike	89.90		Boxer's Ro
53	Final	89.90	D087	Space Hulk	89 90	J168	Cool Boar
				Spot III	89.90	J106	
	Galaxian 3 Gex	89 90		Star Gladiator	89.90	J154	Fighting fil
	Goal Storm	89 90	0211	Starlighter 3000	89.90	J156	Hyper Rns
	Grid Run	69 90		Starwinder	89.90	J147	N 107 6 100
		99.90	Property lies	Steel Harbinger	89.90 89.90 89.90		Papalocro
35	Hyper Match Tennis Tour		0163	Street Racer Streetlighter Alpha Streetlighter Alpha 2 Super Motocross	89.90		Psychic F
	Impact Racing	69 90	0730	Strastifables Ataba 2	80.00	1140	Raystorm S
		89.90	0247	Super Matagines	80.00		Ellerance S
		99 90	0000	Syndicate Wars	89.90		Shoot
54	Iron & Blood	89.90		Tekken	99.90		Smash Co
		89.90		William II	100.00		Soul Edge
		69.90		Theme Park	89 90	1164	Star Glad
		89.90	DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN	Tilt	84.90		Besent Figh
12	SMINISTER STREET	no on	D092	Time Commando	B9.90	J171	Yospian Si
	Konami Open Golf	89.90	D166	Top Gun - Fire ill will	99.90	J143	BURN No.1
100	Krezy Ivan	89 90	0094	Total NBA	99.90	J173	The street
34	Lone Seldier	89 90 69 90	D234	Total NBA Tunnel B1	89.98	J158	V Wrestlin
88	Magic Carpet	89 90	D018	Twisted Metal	89 90	J163	Vandal Eti
51	Magic the Gathering	89.90		Victory Boxing	89.90		Virtua Ope

	00.00	0100	Autom Cion	83.80
	89.90	200	Virtual Tennis	89.90
	89.90	D249	WWF in your House	89.90
	69 90	D015	Warhawk	89.90
	89.90	D230	Whizz	89.90
	89 90	400	Williams Arcade IIII	89.90
	89.90	ROUGH	Wing Commander III	99 90
	99.90	D221	Wing Commander IV	99.90
,	89,90	D001	William Committeed 14	
F			Wipe Out	89 90
	99.90	D183		99.90
	89.90	D078	World Cup IIII	89 90
ė	84.90	D070	Worms	89.90
_	99.90			00.00
	89.90		1100	
	89.90		USA	
	89.90			
	89.90	1000	Beyond the Beyond	99.90
		U108	Crash Barran at Hint Book	
	89.90		CHIST EMMERCE ES PARTI DOOR	
	89.90	U102	Die Hard Trillogy	99.90
	69.90	U062	Biologia Pinbati	39.90
	89.90	U030	Jupiter Strike	39 90
			Vine of Chalden Of	
	89.90	U109	King all Fighters 95	109.90
	89.90	U053	Kings Field	99 90
	89.90	U037	IIIII - In the Zone	39.90
			BIRM LIVE 96	49.90
		UB42	NFL Gerneday	
	69.90			38.90
	89.90	U105	NHL Powerplay Hockey 98	188.90
	99.90	U070	Po'ed	99.90
	69.90	U093	Project Horned Owl	109.90
		U104	Project & Project	99 90
ľ	89.90			
	89.90	U041	Bearing Evil	59.96
	89.90	U067	Resident Mild ( Mills	188 80
e	99.90	U043	Revolution X	9.90
			Elimanus of the 3 Kingdon	00
	79.90			1 0000
	89.90		Silvarioad	186.90
	89.90	U084	Sim City 2000	99.90
	89.90	U071	Slam # Jam 96	39.90
	59 90	U099	Startighter 3000	89 90
		U099 U100	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books	89 90 29 90
	59 90	U099 U100 U092	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway E	89 90
	59 90 89.90 99.90	U099 U100 U092	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway E	89 90 29 90 99 90
	59.90 89.90 99.90 89.90	U099 U100 U092	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books	89 90 29 90
	59 90 89.90 99.90 89.90 79.90	U099 U100 U092	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway E	89 90 29 90 99 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90	U099 U100 U092	Startighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway Err Triple Play lavenusi	89 90 29 90 99 90
	59 90 89.90 99.90 89.90 79.90	U099 U100 U092	Startighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway Err Triple Play lavenusi	89 90 29 90 99 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 89 90	U099 U100 U092	Starlighter 3000 Tekken E Hint Books Tokyo Highway E	89 90 29 90 99 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90	U100 U100 U092 U078	Starlighter 3000 Tokken ill Hini Books Tokyo Highway Illiani Triple Play Illiani	89 90 29 90 99 90 109 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90	U100 U100 U092 U078	Startighter 3000 Takken II Hint Books Takyo Highway III Triple Play III Japan Arc the Lad II	89.90 29.90 99.90 109.90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J096	Startighter 3000 Tekken E Hint Books Tekyo Highway Emerican Triple Play Emerican Japan Arc the Led II Ferroman (Uncut Version)	89 90 29 90 99 90 109 90 149 90 139 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90 89 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J096 J040	Startighter 3000 Teleken B Hint Books Tekyo Highway Barra Triple Play Barrassi Japan Arc the Lad II Bereaud (Uncut Version) Boxer's Road	89.90 29.90 99.90 109.90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90 89 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J096 J040	Startighter 3000 Takken B Hint Books Tokyo Highway Immunia Triple Play Immunia Japan Arc the Led II Immunia (Uncut Version) Boxer's Road	89 90 29 90 99 90 109 90 149 90 139 90 39 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90	U109 U100 U092 U078 J151 J096 J040 J168	Startighter 3000 Totkken III Hint Books Totkyo Highway III Totken III Hint Books Totkyo Highway III Totke Play Bassenasii Japan Arc the Lad II Bassenasii (Uncut Version) Bover's Road Cool Boardars	89 90 29 90 99 90 109 90 149 90 139 90 130 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 69 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90 89 90	U109 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J108	Startighter 3000 Tolkken II Hint Books Tolkyo Highway IIIII Triple Play IIII	89 90 29 90 99 90 109 90 149 90 139 90 130 90 149 90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 89 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J108 J154	Startighter 3000 Trikken II Hint Books Tokyo Highway II Triple Play III Are the Lad II	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90 139 90 149 90 139 90
	59 90 89 90 99 90 79 90 69 90 69 90 69 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J168 J154 J156	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Brown III	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 139.90 149.90 149.90
	59 90 89 90 99 90 89 90 79 90 89 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J108 J154	Startighter 3000 Trikken II Hint Books Tokyo Highway II Triple Play III Are the Lad II	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 139.90 149.90 149.90
	59 90 89 90 99 90 89 90 89 90 69 90 89 90 84 90 79 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90 89 90	U109 U100 U092 U078 U078 J151 J098 J040 J168 J154 J156 J154	Startighter 3000 Tolkion II Hint Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III Sond Version Bover's Road Cool Boarders Feda Hypor Rolly	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 149.90 139.90 149.90 139.90
	59.90 89.90 99.90 99.90 69.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J154 J156 J154 J157 J147 J174	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Bernamus (Uncut Version) Bover's Road Cool Boarders Feda Pigitting Hypor Raily Lat Lat Popolocrois	89 90 29 90 99 90 109 90 140 90 139 90 140 90 149 90 139 90 139 90 139 90
	59 90 89 90 99 90 99 90 69 90 69 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J154 J154 J154 J154 J174 J174 J174 J174	Startighter 3000 Tolkion II Hint Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III Sound Version) Bover's Road Cool Boarders Feds Hyper Raily Let Lad Popolocrois Paychic Force	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 139.90 139.90 139.90 149.90 149.90
	59 90 89 90 99 30 89 90 79 90 69 90 69 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J168 J154 J156 J157 J174 J168 J139	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Berman (Uncut Version) Boser's Road Cool Boarders Feda Fighting Hyper Raily Tolkyo Feda Payetom Layer Raystom Layer III	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 139.90 139.90 139.90 149.90 149.90
	59 90 89 90 99 90 99 90 69 90 69 90 89 90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J040 J168 J154 J154 J154 J154 J174 J174 J174 J174	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Berman (Uncut Version) Boser's Road Cool Boarders Feda Fighting Hyper Raily Tolkyo Feda Payetom Layer Raystom Layer III	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 149.90 149.90 149.90 149.90 139.90 149.90 139.90 139.90
	59.90 89.90 99.90 89.90 79.90 69.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	U099 U100 U092 U078 J151 J098 J168 J156 J156 J154 J174 J174 J169 J149	Startighter 3000 Tolkien il Hini Books Tolkyo Highway il Triple Play lime  Japan  Are the Lad il Il Illians (Uncut Version) Bover's Road Cool Boarders Feda Hyper Raily  Hyper Raily  Popolocrois Payschite Force Raystorm - Layer  Illians Il Shodown 3	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 149.90 139.90 149.90 139.90 149.90 139.90 149.90 139.90 149.90
	59 90 89 90 99 90 99 90 69 90 69 90 89 90	J151 J098 J098 J098 J168 J154 J154 J174 J168 J147 J174 J174 J168 J149 J175	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway III Triple Play III Berman (Uncut Version) Boser's Road Cool Boarders Feda Pighting Hypor Rolly T tol Popolocrois Payetine Force Raystorm - Layer III Berman III Berma	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 149.90 149.90 139.90 149.90 139.90 139.90 139.90 139.90
	59.90 99.90 99.90 99.90 69.90 99.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	J151 J098 J040 J108 J108 J108 J154 J154 J154 J174 J174 J174 J175 J175 J175 J175 J175	Startighter 3000 Tolkion II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 139 90 139 90 139 90 149 90 139 90 139 90 149 90 139 90 139 90 139 90 139 90
	59.90 89.90 99.90 89.90 79.90 69.90 84.90 79.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	J151 J098 J151 J098 J108 J156 J156 J154 J174 J174 J174 J175 J149 J175 J150	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Berman II Uncut Version) Bover's Road Cool Boarders Feda Righting Hyper Raily Lat Popolocrois Psychic Force Raystorm - Lnyer III Lat Raystorm - L	89.90 29.90 99.90 109.90 149.90 139.90 149.90 149.90 139.90 149.90 139.90 139.90 139.90 139.90
	59.90 99.90 99.90 99.90 69.90 99.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	J151 J098 J040 J108 J108 J108 J154 J154 J154 J174 J174 J174 J175 J175 J175 J175 J175	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Berman II Uncut Version) Bover's Road Cool Boarders Feda Righting Hyper Raily Lat Popolocrois Psychic Force Raystorm - Lnyer III Lat Raystorm - L	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90 139 90 139 90 149 90 139 90 139 90 139 90 139 90 139 90 139 90 139 90 139 90
	59.90 99.90 99.90 99.90 99.90 99.90 99.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 J159 J1098 J1098 J108 J154 J156 J147 J174 J174 J174 J175 J175 J153 J169	Startighter 3000 Tolkion II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89.90 29.90 99.90 109.90 109.90 139.90 139.90 149.90 139.90 149.90 139.90 139.90 139.90 139.90 139.90 139.90 139.90
	59.90 89.90 89.90 89.90 89.90 69.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 J151 J098 J168 J154 J156 J177 J174 J166 J139 J149 J149 J175 J169 J169 J169	Startighter 3000 Tolkien II Hint Books Tolkyo Highway IIII Triple Play IIII Bennamed  Are the Lad II Bennamed (Uncut Version) Bover's Road Cool Boarders Fedia Fighting Hypor Raily Last Papolocrote Paychic Force Raystorn Layer IIII Last Shoodwn 3	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90 130 90 100 100 100 100 100 100 100 100 100 1
	59.90 59.90 59.90 59.90 59.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 J159 J108 J154 J154 J154 J154 J154 J154 J154 J154	Startighter 3000 Tolkion II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90 39 90 139 90 139 90 139 90 149 90 139 90
	59.90 89.90 99.90 89.90 99.90 89.90 69.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90 89.90	J151 J098 J1098 J1098 J1098 J1098 J1098 J1098 J1098 J1098 J1099 J149 J147 J175 J153 J169 J169 J169 J164 J171	Startighter 3000 Trikken II Hini Books Tolkyo Highway Triple Play Issues  Arc the Lad II  Books I Global  Arc the Lad II  Books I Global  Books I Road  Cool Boardars Feda  Flighting Hyper Raily  Flighting F	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90
	59.90 59.90 59.90 59.90 59.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 J159 J108 J154 J154 J154 J154 J154 J154 J154 J154	Startighter 3000 Tolkion II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90
	59.90 89.90 99.90 99.90 99.90 69.90 69.90 89.90	U099 U1000 U092 U078 U092 U078 U092 U078 U092 U078 U194 U194 U194 U194 U194 U194 U194 U194	Startighter 3000 Tolkion II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90
	59.90 89.90 89.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078	Startighter 3000 Tolkien B Hint Books Tolkyo Highway Immander Triple Play Issues and Triple Issues and Tri	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 139 90 130 90 130 90 139 9
	59.90 89.90 89.90 89.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U197 U197 U197 U197 U197 U197 U197 U197	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 119 9
	59.90 89.90 89.90 69.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U1974 J168 J169 J174 J173 J160 J147 J160 J164 J173 J163 J164 J173 J164 J173 J163 J164 J173 J164 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J174 J175 J176 J176 J176 J176 J176 J176 J176 J176	Startighter 3000 Trikken II Hint Books Tolkyo Highway Triple Play Issues  Are the Led II  Books (Uncut Version) Bower's Road Cool Boardars Feda Hyper Rally Language Language Hyper Rally Language Hyp	89 90 29 90 109 90 109 90 109 90 109 90 109 90 119
	59.90 89.90 89.90 89.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U197 U197 U197 U197 U197 U197 U197 U197	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 29 90 99 90 109 90 109 90 119 9
	59 90 89 90 99 90 99 90 89 90 69 90 89 90 80 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Japan  Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 39 90 109 90 109 90 1109 90 1109 90 1109 90 149 90 1
	59.90 89.90 89.90 69.90 69.90 69.90 69.90 89.90	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U1974 J168 J169 J174 J173 J160 J147 J160 J164 J173 J163 J164 J173 J164 J173 J163 J164 J173 J164 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J173 J174 J174 J175 J176 J176 J176 J176 J176 J176 J176 J176	Startighter 3000 Trikken II Hint Books Tolkyo Highway Triple Play Issues  Are the Led II  Books (Uncut Version) Bower's Road Cool Boardars Feda Hyper Rally Language Language Hyper Rally Language Hyp	89 90 29 90 109 90 109 90 109 90 109 90 109 90 119
	59 90 89 90 99 90 99 90 89 90 69 90 89 90 80 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Japan  Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 39 90 109 90 109 90 1109 90 1109 90 1109 90 149 90 1
	59 90 89 90 99 90 99 90 89 90 69 90 89 90 80 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 9	U099 U100 U092 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078 U078	Startighter 3000 Tolkien II Hini Books Tolkyo Highway II Triple Play III Japan  Are the Lad II II III III III III III III III III	89 90 39 90 109 90 109 90 1109 90 1109 90 1109 90 149 90 1

# SEGA SATURN

	Deutschland	-	D078	Mysteria NBA Action Basketball	89.90		Virtua Cop mit Gun Virtua Flahter 2
112	Mari Triogy	89 90		NBA Jam Extreme	89.90		Virtua Fighter Kids
174	Thiogy englisch	89 90		NBA Jam Tournament	SECTION		Virtual Golf
11	Alone 2 - Jack is back	99 90	D145	NBA Live III	89.90	0130	Virtual On
39	Athlete Kings	89.90		NFL Quaterback Club	59.90		WWW in your House
	Baku Animal	59 90		NHL All Stara Hockey	49.00		WAVF the Arcade Use
	Black Dawn	89.90		NHL Powerplay Hockey 9			Wipe Out
130	Elemant Cont	69 90		Need for Speed	89.90		World Series Basel
	Blazing Dragons	89.90		Night Warriors - Vampire	99.88		Worldwide Soccer
	Bubble Challes Collection	89 90		Nights	69.80		Worms
	Bug Too	.90	D119		139.90		X-Men Children til &
51	Bust a II 2: The Arcade		0115		89.90		SALAMON COLUMNISTA NO. CO.
	Casper	89.90		Olympic Games	89.90		
	Chaes Control	89 90		Olympic Soccer	89.90		USA
	Clockwork Kright 2	59 90		PGA Tour Golf 97	89.90		004
	Command & Conquer	99.90		Dragoon	49.90	11027	Bases Loaded 96
	Crow: City of Angels	89.90		Dragoon 2	89 90		College Slam
	Crusader - No Remorse	89.90		Parodius DeLuxe	89.90		Criticom
	Cyberia - No Remoree	89.90		Pinball Graffiti			Delcon 5
70		89 90	0101		89.90		Earthworm Jim 2
	Darius Galden			Power Play Hockey			H-Octave
		69 90		Primal Rage	69 90		
	Darius II - Sagala	89.90		Pro Pinball - The Web	89.90		Impact Racing Iron Sterm
	Dark Saviour - Landstal.2		MONO.	Rayman	89.90		
	Daytona USA	49 90		Revolution X	49.90		Legenti of Oasis
	Daytona USA Champ. Edit		D069		69.90		EFE Powerplay Hoo
	Destruction Derby	89 90		Road Rash	89 90		Rise II
	Ole Hard Trilogy	89.90	D186	Read Fishing	89.90		Financia at 3 Financia
	Disc World	89 90		Sega Rally	89 90		Jam 96
	Dragonheart: Fire & Steel			Shellshock	89 90		Startighter 3000
	Earthworm Jim 2	89.90		Shining Wisdom	89.90		Theme I'm
	Endorlun	89.90	D025	Shinabi X	59.90		Don Tennis
	Euro 96 Soccer	89 90	D075	Shockwaye Assault	59.90		WWF RE Arcade Ga
	Exhumed	89 90		Sim City 2000	89.90		Winning Post
	F Thomas Big Hurt	79 90	D108	Skeleton Warriors	84.90		Cup Sup
	Fifa Soccer 96	69 90		Slam'n Jam	79.90	U101	World Blesses Bussess
47	Fita Soccer 97	89.90	D133	Sonic X-trome	89.90		
62	Fighting Viepers	89.90	D134	Sonic the Fighters	69.90		
188	Galactic Attack	49 90	D148	Soviet Strike	89.90		Japan
189	Galaxy Fight	89.90	0076	Space Hulk	89.90		
100	Gex	79 90	D158	Spot III	89.90	J182	Atterburner 2 - Segr
53	Ghon Mass	89 90	D138	Starfighter 3000	89.90	J136	
13	GunGetton	89 90	D099	Story of Thor II	89.90	J180	Dynasty IIII - W III
98	Heart of Darkness	89.90	D050	Street Racer	89.90	J171	EFury Floor Blood & I
68	Highway 2000	89.90	D103	Streetlighter Alpha	89 90	J134	Fatal Fury 3 (R.T.T.F.
84	Impact Racing	89.90		Streetfighter Alpha 2	89.90	J140	Fighting Vipers
64	in the Hunt	89.90	0014	Streetlighter - The Movie	49.90	J192	Gundan Story
77	Iron & Blood	89.90	D179	Super Motocross	89.90	J184	Hakalder
	Iron Man X-O Manowar	89.90		Syndicate Wars	89.90	J159	Longraiser III - Was
41		89.90		Theme Park	69.90	J181	Out Run - Sega Age
	Johnny Basookatone	49 90		Three Dirty Dwarfes	89.90	J185	Rigiordsaga II - Myr
	Keep Flying Squadren II	90 90	1603000	Thursder Hawk II	09.90	J199	Samuel Taraca
	Lemmings 3D	89 90	D104		89.90	J139	
	Magic Carpet	89 90	D160	Tomb Raider	89.90	J198	Steeldom & Linkkab
	Magic the Gathering	89.90	D161	Toshinden URA	89.90	J168	Fighter Zero I



betreffenden Tastenkombinationen im Team-Select-Menü des Preseason-Modus eingegeben. Nach jeder korrekten Eingabe ertönt ein leiser "Swoosh". Die PSX-Codes stehen jeweils in der ersten, hellblauen, die der SAT-Version in der dunkelblauen Zeile.

Minen auf dem Spielfeld L1 L1 L1 R1 L1 L1 XXXZXX Dauer-Turbo L1 L1 L2 A L1 A XXRYXY Team wird zum Looserteam L1 L1  $\triangle$  R2 L1  $\triangle$ XXYRXY Big-Player-Mode L1 L1 R1 A L1 R1 XXZYXZ Small-Player-Mode L1 L1 R1 R1 L1 R1 XXZZXZ Quarterback wirft 100 vards L1 L1 R1 R2 L1 R1 **XXZRXZ** 



Zeitlupengeschwindigkeit
L1 L1 L2 R1 L1 L2
X X R R X R
AFC- und NFC-Team
L1 L1 L1 \( \times \) L1 L1
X X X Y X X
Iguana- und Acclaim-Team
L1 L1 L2 R2 L1 L2
X X R R X R

# Sega Saturn

# **Bubble Bobble**

Thomas Bauer aus Kist hat eine interessante Entdeckung gemacht:

Schafft ihr es, die ersten 20 Welten ohne Lebensverlust zu meistern, erscheint in Welt 20 oben, wo die weißen Kerle rumturnen, eine Tür (macht nicht gleich alles kaputt, sondern wartet solange, bis sie auftaucht). Betretet ihr den Raum dahinter, gelangt ihr in eine Stage, in der nur Diamanten rumliegen. Dabei wird außerdem Welt 21 übersprungen. Falls ihr nochmal 10 Welten übersteht, ohne ein Leben zu verlieren, erscheint noch so

eine Tür in Welt 30 und dann wieder in Welt 40 (bis man eben ein Leben verliert). Erreicht ihr die Spezialtür in der fünfzigsten Welt, dürft ihr gleich die nächsten 20 Level überspringen und kommt dann in Welt 71 heraus.

# Sega Saturn

# **Fighting Vipers**

Wenn man möchte, daß Honey beim Verlust ihrer Rüstung auch das Röckchen verliert (du lüsterner Patrick Fabri, du), sollte man das Spiel im Hyper Mode auf Stufe "Very Hard" mit ihr durchspielen. (Für alle, die es nicht abwarten können: Wenn man bereits im Besitz des "Options+"-Menüs ist, für Player 1 "No Damage" auf "On" stellen, und in den Game





Options (die beim Charakter-Select) die Zeit auf 10 sec. und die Runden auf 1 Runde stellen. Man kann so eigentlich nicht mehr verlieren und kommt relativ schnell zum Ziel. Sollte man doch mal verlieren, weil man keinen Schlag anbringen konnte, darf man auch Continues benutzen.) Hat man das Spiel nun im Hyper Mode auf "Very Hard" durchgespielt, muß man einfach noch einmal ein Arcade-Spiel mit Honey beginnen. Wenn sie nun ihre Rüstung verliert, ist sie nur noch mit BH und Tanga bekleidet. Ihr könnt die Rüstung im Hyper-Mode auch absprengen, indem ihr gleichzeitig nach hinten+ Punch+Kick drückt.

# Sega Saturn

# Toshinden URA

Michael Pruchnicki aus Herscheid hat uns vor allen anderen mit den beiden Boß-Cheats versorgt, die Takara ja bisher schließlich in jede Toshinden-Version mit eingebaut hat.

Jeder, der TSD - "Ultimate Revenge Attack" (was für ein Schwachsinn!) auf Level igeschafft hat, kennt bereits den Code für Wolf und Replicant. Drückt im Titelbild, während die Schriftzeile "Press Start Button" noch blinkt, nacheinander schnell A, B, Z, X, Y, C. Ein "Pling"- und "K.O."-Sound bestätigen, daß es geklappt hat. Nun könnt ihr beide sowohl im 1 Player-, als auch im VS-Mode anwählen.

Doch jetzt zu dem wahren Geheim-Cheat: A, B, Z, X, Y, C, -Pling, K.O.- A, Z, C, X, B, Y, -Pling, K.O.- A, Y, C, X, B, Z -Pling. K.O. Schon sind neben Wolf und Repli auch Sho und Vermillion anwählbar. Die Reihenfolge dieser drei Codes muß unbedingt eingehalten werden. Der zweite Code bewirkt übrigens, daß ihr die Secret Moves ab jetzt auf die Tasten C und Z legen könnt (kann mit der Kombination A, B, C, X, Y, Z wieder deaktiviert werden). Pausiert ihr das Spiel im Kampf, kann durch Druck auf Z eine Hilfeseite aufgerufen werden, die (fast) alle normalen Special Moves offenlegt. Die Overdrive Moves kann man auslösen, indem C+Z gleichzeitig gedrückt werden. Fehlen nur noch die Desperation Moves:

Replicant, Sho, Wolf:

- < 1 x - - < 1 x - .Y

Sony Playstation

# Gunship 2000

Kurz und schmerzlos: Für den angegebenen Effekt während des LOADING-Bildschirms die folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten:

Mehr Munition/Waffen: L1+R1 Unverwundbarkeit: R1+R2

# Sega Saturn

# **Nights**

Andreas Hanisch aus Ködnitz/Kauerndorf hat in der zweiten Welt von Claris, im Mystic Forest, eine versteckte Höhle ausfindig gemacht. Zu ihr gelangt man, indem man im dritten Kurs bis zur größten Erhebung, auf der ein kleiner Pavillon steht, fliegt. Um den Pavillion herum sind vier Schalter positioniert. Nur einer von ihnen darf betätigt werden. Daraufhin öffnet sich die Steintür in der Mitte, die eine Höhle mit vielen Sternen und einer Banderole freigibt.

Saturn-Besitzer, die auch noch einen High-End-PC besitzen, können ja mal die Nights-CD in ihr PC-CD- Röm einlegen. Im "EXTRA"-Ordner schlummern einige nette Artworks (wahlweise in 256 oder 16 Mio Farben), die sich unter Win 95 ganz gut als Desktop-Hintergrundbilder mißbrauchen lassen.



Ein ungewöhnlicher Anblick in der VG, aber Win 95 macht's möglich

# Sony Playstation

# **NBA In The Zone**

David Ekwegba aus Buchholz hat drei in der Anleitung verschwiegene Aktionen auf den Punkt gebracht.

1. Trifft euer Ball nicht gleich. könnt ihr euch direkt unter den Korb stellen und versuchen den wegspringenden Ball mit einem Slam Dunk (□-Taste) wieder in den Korb zu stopfen.

2. Wollt ihr dem Publikum mit einem Alley Oop einheizen. dann postiert euch in der Wurfzone und drückt □+×, wenn sich der ballführende Spieler unter dem Korb befindet.

3. Drückt im Laufen A, um die Gegner auszudribbeln.

## Super Nintendo

# **Donkey Kong 2**

F. Häckert aus Gronau Epe, hat tatsächlich noch was völlig Neues rausgefunden:

Wer nicht genug Krem-Münzen besitzt, gelangt nie durch die verlorene Welt und schon gar nicht ins Krokodilmaul. Die Lösung dieses Problems liegt am Anfang des ersten Levels verborgen. Geht vom Oberdeck direkt hinunter in K. Rools Kajüte. Bleibt stehen und nehmt nicht den roten Luftballon. Geht wieder hinaus, lauft nach rechts, springt über die beiden ersten Bananen bis hin zum Krokodil mit der ersten Bananenstaude. Sammelt diese ein, kehrt um, springt wieder über die beiden Bananen und nehmt jetzt den roten Ballon. Wiederholt die vorige Prozedur und wartet diesmal in der Kajüte, bis eine Krem-Münze erscheint. Ergreift sie und wartet, bis ihr 75 Münzen habt. Gut. oder?

# Ladenlokal 45131

# Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Lodenpreise können abweichen

# Ladenlokal 40211 Düsseldorf

Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können obweichen

# SONY PLAYSTATION

SONT	PLA
Sony Playstation dt.	389,
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Allen Triologie e.PAL	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Return Fire dt.	99,98
X-COM 2 dt.	99,90
Blam Mashineh. dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike at.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90
Star Gladiator dt.	89,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90

NHL Powerplay dt.

Crash Bandicoot dt. 109,90

89,90

	Gunship dt. 99,90
70	Track M Field dt. 99,90
0	Tomb Raider dt. 89,90
90	Biazing Dragon dt. 89,90
70	Burning Road dt. 99,90
0	Onside Soccer dt. 99,90
90	Fifa Soccer 97dt. 89,90
0	Top Gun dt. 99,90
70	Warhammer dt. 89,90
90	Jumping Flash I dt. 99,90
90	Fade to Black dt. 89,90
70	Space Hulk dt. 89,90
90	Namco Museum 1 dt. 99,98
90	Myst dt. 99,90
90	W. Commander 1 dt. 99,90
90	Tohshinden 2 dt. 99,90
90	Tekken 2 dt. 109,90
90	Bust-A-Move dt. 69,90
70	Sampres Tennis dt. 99,90
90	Raging Skies dt. 99,90
90	Chr. of the Sword dt. 99,90
70	Wipcout 2097 dt. 99,90
0	Lomax Adv. dt. 89,90
70	PGA Golf 97 dt. 89,90
90	Beyond T. Beyond us. 119,90
0	Die Hard dt. 89,90
On.	

# DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

# Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL) Das Magazine ist in englisch Jetzt bestellen zum Preis

> von 24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 12: Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard, F1 u.a.

All 15.11 Ausgabe 18 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Wipeout 2097, Destruction Derby 2, Monster Truck u.a.

# ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!! http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

# NEU NEU NEU NEU

# Sony Milly million Vision Video Nr.4 ab November

auf dom Video zusehen: Project Overkill, Sport goos to Hollywood Samurai Shawdown 3, Final Fantasy 7, u.v.m. SOFORT BESTELLEN NUR 19,90 DM

# Saturn Magazine

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL) Das Magazine ist in englisch Jetzt bestellen zum Preis

> von 24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM

# **NINTENDO 64**

Nintendo 64 us. ab Anfang November lieferbar !!!

# SATURN

Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
NOD Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99.90
V. Fighter Klds dt.	89.90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,98
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby di	
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90

Need for Speed dt.

**NHL Powerplay dt.** 

Nights dts inkl. Pad

Story of Thor 2 dt.

Rayman dt.

Exhumed dt.

F1 Live

99,90

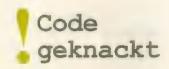
89,90

99,90

99,90

89,90

99,90



Täglich erstrecken sich neue Zahlenketten über meinen Desk. Trotz der Sortiererei jauchze ich vor Freude über jeden Code, den ihr mir auftischt (zumindest sage ich das)

# Sony Playstation

# Die Hard Trilogy



Martin Zwalina/ Dortmund und Patrick Fabri aus Spenge haben sich bereits kräftig auf Fox' Spielwiese ausgetobt und uns diverse Paßwörter sowie einen kleinen Cheat eingeschickt.

Die Codes müssen bis zum letzten Zeichen eingegeben werden, auch wenn ein Zeichen bei der Passworteingabe bereits vorgegeben ist. Nach korrekter Eingabe erscheint die Meldung "OFFICIAL GAME CODE".Ein "\_" steht übrigens immer für 'ne Leerstelle

## "NAKATOMI" LEVEL CODES

Jeder der Codes ergibt 15 Leben und 999 Munition sowie 25 Granaten

Will man die gesamte Munition (999) benutzen, darf man während des jeweiligen Levels nicht die Waffe wechseln, da man sonst die 999 Munition verliert. Das Spiel schaltet in diesem Fall immer automatisch auf die Standardmunition der jeweiligen Waffe um, die man während des Levels auswählt. LEVEL 2 "RECEPTION" 5% gelöst 15 Leben MP5 Sub Maschinengewehr 999 Munition 25 Granaten ZN1!6HTWZJ!HF GK5N5W7CX7JZR V!CYHPZRV!CXH

KZRV!CYHPZRVJ





LEVEL 3 "CONSTRUCTION"
10% gelöst
15 Leben
MP5 Sub Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
T41X\_3\_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74J

LEVEL 4 "OFFICE" 15% gelöst 15 Leben M60 Maschinengewehr 999 Munition 25 Granaten Q\_1WSX3WQK!CD !6FSS!M1FFPQ2 SC1D5JQ2SC1F5 NQ2SC1D5JQ2S\_

LEVEL 5 "MAINTENANCE #1"
21% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

LEVEL 6 "COMPUTERS #1"
26% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P

LEVEL 7 "EXECUTIVE #1" 31% gelöst 15 Leben Assault Rifle

# **INSERENTENVERZEICHNIS**

2nd2none	63	Media Point	4
Acclaim Entertainment	2-3, 43	Mega Star	97
aRJAY	49	Metropolis	115
BMG Interactive	15, 41	Nintendo	17
Double T-Arcade	65	Non plus ultra	61
DYNATEX	57	O.I.T. Versand	113
Freak's Shop	107	Playcom Software	27
Funnatic Games	65	Players Order Club	69
Funtronixx	77	Primal Games	89
Galaxy Software	29	Psygnosis	120
Game Profi	97	Roby Rob Shop	77
Gamers Point	99	Softbox	77
Gamestore	59	Softgold	31
Grobis Gameshop	45	Softwareversand Bachler	79
GUILLEMOT	67	The Next Generation	97
GZ Games	111	Top 4 Softwareversand	77
Hint Shop	65	UFO Games	111
Kabel 1	119	Videospiele Baier	55
Konami	19, 33, 91, 93, 95	Virtual World	101
Laguna	11, 22-23	Wenzel, Rico	111
M.C. Game	71	WIAL Versand	53
Magic Entertainment Center	55	Wolfsoft	55

Ein Teil dieser Ausgabe enthält einen Aufkleber der Firma Virgin, Hamburg

999 Munition 25 Granaten 74225VHK7WVMW H7GRVLCLH1X74 XMLG9T74XMLH9 Y74XMLG9T74XJ

LEVEL 8 "CONSTRUCTION #2"
36% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
TN1ZN9JCSJ\_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J



LEVEL 9 "OFFICE #2"
42% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

LEVEL 10 "BALLROOM" 47% gelöst 15 Leben M60 Maschinengewehr 999 Munition 25 Granaten 3D231ZZ!23CK! 8BS\_QV9Q7JZ3D FKQ6SW3DFKQ7S !3DFKQ6SW3DFJ

LEVEL 11 "MAINTENANCE #2"
52% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF

LEVEL 12 "OFFICE #3" 57% gelöst 15 Leben MP5 Sub-Maschinengewehr 999 Munition 25 Granaten 942RCHX88Z14N RL3WL4XLM2D95 4NLLB9954NLMB F954NLLB9954J

LEVEL 13 "CONSTRUCTION #3"
63% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
TJ2HGH\_DSD1DP
Z\_VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTM6
8TM6DTM6DTM6\_

LEVEL 14 "VAULT"
68% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
DX22HW5SGZPQ7
\_Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ

LEVEL 15 "COMPUTERS #2" 73% gelöst 15 Leben Shotgun 999 Munition 25 Granaten BX21PND98VGP\_ 4ZB1QDYGNLLBY CPGPVRBYCPGNV MBYCPGPVRBYCJ

LEVEL 16 "EXECUTIVE #2"
78% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S\_Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
\_XMLG9T74XML\_

LEVEL 17 "OFFICE #4"
84% gelöst
15 Leben
M60 Maschinengewehr
999 Munition
25 Granaten
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
ICYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!\_

LEVEL 18 "MAINTENANCE #3" 89% gelöst 15 Leben Shotgun+ Explosiv-Munition 999 Munition

GALERIE 3

Lukas Geissmann, CH-Zofingen





25 Granaten FS237Z5NHGKQR 871JV7ZXVWCFT R6XWMGFTR6XVM BFTR6XWMGFTR

LEVEL 19 "COMPUTERS #3"
(letztes Level)
94% gelöst
15 Leben
Assault Rifle
999 Munition
25 Granaten
B42\_RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J



"DULLES AIRPORT"
"NEW WING" LEVEL 2
12% gelöst
5 Leben
14\_JJ2JB144JL
289144JB\_\_F1\_
4JLKT3GS9\_L38
F144JL289144J

"TUNNEL" LEVEL 3 25% gelöst 5 Leben SS\_XHKG5SW3DF KQ6SW3F!QQ1SM 3DDQRNGCVDFJQ 2SW3DFKQ6SW3\_

"RUNWAY" LEVEL 4 37% gelöst 5 Leben F416QVMBF5NQL VC9F5NNSLCHF9 NQM1W6TDP6LWC FF5NQLVC9F5NJ

"PLANE INTERIOR" LEVEL 5 50% gelöst 5 Leben N\_\_V38Y3N2JB1 85\_N2J955Y1NL JB\_1L4Q7TV195 4N2JB185\_N2J\_

"CHURCH" LEVEL 6 62% gelöst 5 Leben 8N\_N8KL68P2NB KB58P2RQ!L581 2NB698681NBJB 18P2NBKB58P2J

"SNOWMOBILE CHASE" LEVEL 7 75% gelöst 5 Leben 8D142J2\_8F1N6 JV38F1JJ3B\_8P 1N7BGCBSV46KV 78F1N6JV38F1J

"PLANE INTERCEPT" LEVEL 3
(letztes Level)
87% gelöst
5 Leben
N\_1B58Y3N2JB1
85\_N2JHHXP2NZ
JB\_76LXXNV195
4N2JB185\_N2J

"NEW YORK"
Jeder der Codes bewirkt 9 Leben und 9 Turbos!

"CENTRAL PARK #1" 12% gelöst XJ1GFT!7XMLG9 T74XMLD3K72X! LG82RC8VMZKSH HXWQZWM7GVHSJ

"CHINATOWN #1" 25% gelöst T81XMLG9TC5DP LQBTC5G!VQDT7 5DN965F24Y7QQ 7TW1X6CK5JV6J



"DOWNTOWN #1" 37% gelöst ZS1!CYHPZWWHF YRQZWWF7PRJZR WHD67TBLVY7QR TZ3!!!BK!\_2BJ

"CENTRAL PARK #2" 43% gelöst KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 \_K63SGSJDFD2J



"CHINATOWN #2" 50% gelöst Z41!5XRLZ7S!3 XHKZ7SY9NHRZC S!27!ZBGTD7LR J!7XHK!CVWFG

"URBAN #2" 62% gelöst !81!MZHT!CYHP ZRV!CYF!QRX!7 YHN57PC2XX9MH TZ3T!7VPFC4H

"DOWNTOWN #2" 68% gelöst 5422VBKB54NLL B9954NJS29H58 NLMKT6KFP6VT1 C48J2198NRN6J

"AQUADUCT #1" 75% gelöst S82DFJG1SC1D5 JQ2SC1GHSQ4S7 1D4C6FD2\_SM\_6 7TW5XQ4QGC62

"WHARF" 81% gelöst 7N23LHKZ7NZMV H9Y7NZKJ79W7S ZMWNTLMY!6ST9 T6\_V38MH9T9RJ

"AQUADUCT #2" 87% gelöst 8J24\_KV78K248 K248K262T228Y 249BLCXS3K66L 3996NV535LHKJ

"SIMON GRUBER" (END-LEVEL) 100% gelöst 9N24LMLG9P6NV MBF9P6QJWBC9T 6NW8V2YX72L82 C89248C9MQZN



Nach dem Durchspielen erhält man ja bekanntlich eine "geheime" URL (http://www. foxinteractive.com/secrets). auf der einige verschlüsselte Cheats zu finden sind. Die ersten beiden von Patrick R.F. dekodierten Cheats, gehen folgendermassen: Pausiert das Spiel während Episode 1 von Die Hard, haltet die R2-Taste gedrückt und drückt dabei 10 mal die △-Taste, gefolgt von viermal nach rechts. Dadurch wird der Skeleton-Mode aktiviert. Alle Akteure verwandeln sich nun in Strichmännchen.

Der zweite Trick ist ebenfalls für Teil 1 (Die Hard) bestimmt. Auch er wird bei gedrückter R2-Taste im Pausenbildschirm eingegeben: ↓, □, △, ↓ . Alle abgeschossenen Gegner entschweben dem Bildschirm daraufhin sanft als Engelchen.

In der Weihnachtsausgabe geht's dann weiter mit Unverwundbarkeit und Map-Editor...



Im Skeleton-Mode sehen alle Mitwirkenden ziemlich erbärmlich aus

#### **Super Nintendo**

# Die Schlümpfe 2



Zum Glück halten die Schlümpfe dem alten Nintendo noch die Treue und sind nicht auch bereits zu leistungsfähigeren Konsolen übergelaufen. Zwei Codes hätten wir anzubieten; herausgefunden hat sie Patricia Skerath aus Bochum:



NORDAMERIKA



**AUSTRALIEN** 

# Sony Playstation/Sega Saturn

# **Blazing Dragons**

In letzter Minute trudelte diese hübsche Lösung bei uns ein, daher steht sie auch etwas abseits. Christian Sobota aus Bielefeld ist neuer König von Gammelpot. Im folgenden beschreibt er seinen Werdegang. bzw. wie auch ihr es packt: Funzels Zimmer:

Schwanzwärmer, Erfinderbuch, Kerzenleuchter und Glas mitnehmen.

Küche (Mop. Salatbesteck):

00000000000

Steckt den Kerzenleuchter auf die Teekannen und verbindet das dann mit dem Schwanzwärmer. Der Mop kommt an das Rad mit den Krügen. Königszimmer:

Pfeifenreiniger, Monatsausgabe für Monarchisten Flammes Zimmer (Haarwuchs- mittel):

Sperrt Flammes Kuß in Pawlows Glas ein. Information:

Holt euch die Landkarte.

Irrenanstalt (Zauberbohne):

Schüttet Rapunzel das Haarwuchsmittel über die Birne. nehmt die Haare und tauscht das Mittel gegen die Schere Garten:

Vergrabt die Zauberbohne und nehmt die Kohle von der Gasflamme

Vor dem Turnierplatz:

Benutzt den Pfeifenreiniger mit den Termiten und geht in Richtung Irrenanstalt. Dort gebt ihr dem Rattenfänger den Pfeifenreiniger und dem verwandelten Frosch den Kuß von Prinzessin Flamme. Nehmt



07171-86303

# Sony Import

# Saturn Import

Fighting Vipers (us)

115.- Manx TT (us)

Virtual On (jp)

Memory Card 8meg

115.-

# Nintendo64

# Sony Pal

549.-Baphomets Fluch

169.-Crash Bandicoot

# Saturn Pal

unsere Lösung nur, bittesehr!

2Extreme (us) Batman ARCADE (us) Beyond the Bey. (us) Destr. Derby 2 (us) Die Hard Trilogy (us) Disruptor (us) Formel 1 (us) Kings Field II (us) NBA Hangtime (us) NBA Jam Extreme (us) 115.-NHL 97 (us) NHL Face Off '97 (us) 115.- NFL Full Contact (us) NHL Powerplay (us) 115.- NHL 97 (us) Project Overkill (us) 115 .- PGA Tour '97 (us) Soviet Strike (us) 115.- Street Fighter A. 2 (us) Spot 3 (us) 115.- Space Jam (us) Twisted Metal 2 (us) 115.- Tempest 2000 (us) Tomb Raider (us) 115.- Tomb Raider (us) Soul Edge (jp) 139.- VR Pro Pinball (us) Multinorm PSX RGB 489 .- Virtua Cop 2 (jp) Cobra Gun (PSX&SAT) 80.-NeGcon 8 meg Memory Card 79.-PSX BOOT CHIP

115.- AD&D Iron & Blood (us) 115.- Nintendo64 RGB (us) 115.- Area 51 (us) 115.- Cruis'n USA (us) 115.- Blast Chamber (us) 115.- Mario64 (us) 115.- Bug Too (us) 115.- Shadows o. t. Em. (us) 169.- Destruction Derby 2 115.- Die Hard Trilogy (us) 115. 115.- Dragon Force (us) 115.- Waverace (us) 115.- Dragonheart: F&S (us)

115.- Golden Eye (jp) 115.- Tetris Sphere (jp) 115.- Joypads FARBIG

115.- NBA JAM Extreme (us) 115.-Sonderang. PSX Namco Prime Goal 115. 115.- Cyberia (us/dv)

115.- Bubble Bobble (dv) 115.- Casper (dv) 115.- NBA Shoot out (us) 115.- Puzzle Bobble (jp) 115.und vieles mehr!

115. Sonderang. SAT 129.- D (us) Multinorm Saturn RGB 559.- Darius Gaiden (us) Cobra Gun (SAT&PSX) 80.- Panzer Dragoon 2 (jp)

79.- Story of Thor 2 (dv)

159.- Chronicles of the S Die Hard Trilogy 159.-Lomax in Lemmingland 89.-209.- Micro Machines 3 199.-Monster Truck 70, Motor Toon 2 Myst Namco Museum 2 49.-/59.- Namco Museum 3 59.-NHL '97 59.-Pandemonium PGA Tour '97 49.-49.- Sampras Extreme Ten. Street Racer Super Motocross Tekken 2 Whizz

39.- Wipe Out 2097 39.- Wrecking Crew 59.- WWF "In your House"

3 Dirty Dwarves 89 -89 -99.-Athlete Kings 89.-Batman Forever 89.-89.-99.-Blazing Dragons 89 -89.-Bomberman 89 -Command & Conquer 99 -89.-Daytona USA Champ. 89.-99.-Exhumed 99.-Iron & Blood 89.-89 -John Madden Foot, '97 89.-NBA Live '97 89 -89 -NBA Jam Extreme 89 -89.-89.-Nights mit Pad 139. 89.-PGA Tour Golf '97 89.

99.-Sega WW Soccer '97 89. 89.-Soviet Strike 89 -Street Fighter Zero 2 89.-99 -89.-Street Racer 89 -89.-Story of Thor 2 89.-Tomb Raider 99.-99. Tunnel B1 89.-99.-Whizz 89.-WWF "In your House" 99.-89.-World Series Baseb. 89.-

SPEZIALHARDWARE FÜR SNES 🛊 GB AUS HONG KONG HIER ERHÄTLICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST I IHR WOLLT MEHR? IHR HABT FRAGEN? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN:HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

STANDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START!! Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 8 DM+3 DM NN Gebühr Inh.:Greter/Stubenvoll-2nd2none GbR-Heubacherstr. 44-73529 Schwäb. Gmünd-FAX: 07171-81554



den Frosch und laßt Sir Brennefield frei. Von ihm bekommt ihr dann ein rotes Band. Tümpel:

Setzt den Frosch zu seinem Artgenossen und nehmt von Sir Lohe den Spiegel. Übungsplatz (Katzapult):

Knallt 9 von 10 Rittern ab und ihr bekommt eine Katze Wäldchen (Hügel):

Schmeißt dem Hund die Katze vor die Füße und nehmt den Knochen. Jetzt seid ihr Sir Lanzenlos' Knappe. Nehmt die Heugabel und das Waschpulver (Seife)

Flammes Zimmer:

Hängt Rapunzels Haare aus dem Fenster und verhelft Flamme dadurch zur Flucht Kanzlers Zimmer (Adler & Dodostempel, Salzcracker):

Holt euch euren Sack zurück und seht euch das Buch vom Kanzler an. Ihr müßt dem Dodo folgen, um die holde Prinzessin Flamme zu finden. Der König läßt euch jedoch nicht eher gehen, bis ihr ihm seine Tochter bringet. Geht in die Bibliothek und verlangt das Buch "Beherrschung der Schwachen ohne Reue"



Nehmt dann den Staubwedel und laßt euch von Dreifuß hypnotisieren. Geht erneut zu Dreifuß und laßt euch wieder hypnotisieren. Diesmal zückt ihr den Spiegel und haltet ihn auf Dreifuß. Gebt ihm dann noch den Kleiderkoffer von Prinzessin Flamme und schon könnt ihr das Schloß wieder verlassen, um den Dodo zu suchen. Vergeßt nicht das löchrige Bettlaken aus Flammes Zimmer. Dorf:

Benutzt die Heugabel mit dem Maulwurf, und schon habt ihr ihn. Das löchrige Bett-

laken hängt ihr über die Maissträucher. Steckt den Mais ein und kitzelt den Pizzabäcker mit dem Staubwedel. Jetzt könnt ihr euch auch den Pizzaschie-

ber nehmen.

Vor dem Turnierplatz:

Quatscht den Arbeiter so lange voll, bis er eine Pause macht. Grabt den Maulwurf unter den Schildpfosten ein. Jetzt ist das Schild so niedrig, daß ihr euch endlich die Stelzen schnappen könnt.

See Ohe:

Benutzt nun die Stelzen, um über den See zu gelangen. Zieht das Schwert aus der Waschmaschine, stellt den Schongang ein und füllt den Mais in die Waschmaschine. Heraus bekommt ihr getrockneten Mais. Vergeßt nicht, das Ruder mitzunehmen.

Wald:

Um den Jäger davon abzuhalten den Dodo zu töten. müßt ihr in der Bibliothek den Dodostempel auf das Blatt mit den geschützten Tierarten hauen. Nun wird der Jäger verhaftet, und ihr könnt dem Dodo weiter folgen.

Vor dem Gasthaus:

Benutzt die Kohle, um die Sir- George-Puppe zu verbrennen. Ihr bekommt jetzt ein Ruder und die Sir-George-Maske. Diese reibt ihr durch den Mist, der im Wagen liegt.

Gasthaus:

Quatscht den Muskelprotz an und gewinnt den Tanzwettbewerb. Jetzt bekommt ihr die Comics. Draussen gebt ihr dem Kricketmann die Salzcracker, worauf ihr euch die Backpflaumen von der Theke holen solltet. Diese packt ihr in

Mervins Labor:

Nehmt den Code von Mervins Tisch und gebt ihn der Wache. Diese startet nun den Drachen, wodurch er zerstört wird. Geht wieder in Mervins Labor und werft den Knochen in die Zelle, in der Prinzessin Flamme festgehalten wird. Befreit die Prinzessin mit dem Schlüssel.

Wald:

Laßt die Ameise mit dem Rostschutzmittel frei und nehmt die Trillerpfeife. Fallhalla:

Redet mit den gefangenen Rittern, die euch dann zu den Minen schicken.

Minen:

Gebt dem Vogel die Monatsausgabe für Monarchisten. Jetzt könnt ihr euch die Spitzhacke und den Treibstoff nehmen. Vergeßt das Chemikalienpulver



Na wer sagt denn, daß nicht auch Drachen erfinderisch sein können

die Comics ein und bindet noch die rote Schleife drum. Dieses Geschenk bringt ihr nun Sir George.

Sir Georges Burg:

Klingelt am Graben und gebt der Wache das Geschenk. Ihr könnt jetzt mit dem Salatbesteck den Zitteraal nehmen. See Ohe:

Benutzt den Zitteraal mit dem Angler. Die Dame vom See Ohe müßte jetzt frei sein. Sir Georges Burg:

Geht zum Klo und setzt Georges Maske auf. Der Kammerdiener gibt euch jetzt die Rüstung von Sir George inklusive einem Rostmittel. Geht nun zum schwarzen Drachen und laßt das Tor hinunter.

nicht. Zurück in Fallhalla klettert ihr durch den Gulli unter die Falle, dreht das Rad mit und haut den Keil mit der Spitzhacke raus. Den Keil tauscht ihr im Gasthaus gegen den Kricketschläger.

Fallhalla:

Reicht jedem Ritter ein Ruder. Jetzt habt ihr die Maschine aus dem Erfinderbuch gebaut und die Ritter gerettet.

Am nächsten Morgen geht ihr zur Dilemma-Höhle, um die Ritterprüfungen zu bestehen. 1. Test (Geschicklichkeitstest) Schneidet den Schweinen die Stachel ab und dreht sie

2. Test (Stärketest)

Benutze die Trillerpfeife, und die Ameisen werden dir helfen



ALERIE

Daniel Martin. CH-Nidau (BE)

3. Test (Koordinationstest) Sucht das gesunde Kaninchen heraus (x drücken, um die Augen aufzuhalten)

4. Test (Gruseliger Test) Benutzt das Chemikalienpulver aus der Mine mit der Wolke und das Waschpulver mit dem

Wäschemonster, Ihr bekommt jetzt den Zirkonwürfel, den ihr nur noch dem König überreichen müßt.

Turnierplatz:

Ihr werdet zum Ritter geschlagen und müßt gleich

im Daumenhakeln gewinnen (L1+ L2+R1+R2+X drücken, wenn ihr den Daumen habt oder gepackt werdet). Mischt den getrockneten Mais mit dem Faß Treib-

stoff, Geht zum Katzapult und schießt das Faß auf den schwarzen Drachen.

Im Innern des Drachen:

Spielt an eurem Steuerknüppel herum und klickt dann mit dem Klicker. Wenn Mervin den Motor wieder starten will. schneidet ihr ihm einfach mit der Schere das Seil von seinem Anlasser durch, und dann seid ihr der neue König von Gammelpot.



Wie sagen neunmalkluge Sippenmitglieder nur zu oft? "Du wirst dich schon umschauen, das dicke Ende kömmet noch". Wie recht sie doch alle haben. Da isses wieder:

# Au weia, Frau Maier!

Wer seine mühsam erspielten Tips an das meistverkaufte deutsche Spielemagazin einschickt, geht schon so mancherlei Risiken ein. Ein Risiko ist, daß andere mit den gleichen Tips einfach schneller waren und die ganze Mühe umsonst war. Das nächste Risiko besteht darin, daß euer werter Name im Erfolgsfall wegen Sauklaue oder Unfähigkeit des bearbeitenden Redakteurs völlig verballhornt im nächsten

Heft auftaucht, was ewigen Spott eurer Freunde bzw. Magengeschwüre nach sich ziehen kann. Noch dümmer ist es hingegen für Videospieleveteranin Petra Maier (40+) aus einem Kaff in Hessen gelaufen, die dort zu allem Überfluß die einzige Vertreterin ihres ausgefallenen Namens ist (und noch dazu im Telefonbuch steht). Aufgrund eines Layout-Fehlers im vorletzten Heft wurde in ihrem Fall eine korrekt erstellte Skizze so Sinn-entstellt wiedergegeben, daß im Maierschen Wohnzimmer das Telefon nicht mehr stillstand. Doch nicht nur Leute, die an besagter Stelle nicht weiterkamen, sprachen vor. Eine Familie aus dem hohen Norden rief z.B. geschlagene neunmal an, um Petra M.s unfreiwillig eingerichtete Lufia-Hotline zu konsultieren. Die Jubelschreie aus dem Hintergrund waren aber angeblich jedesmal ein gerechter Lohn für die erfolgreich geleistete Beratertätigkeit...





# ARCADE STORE

Obere Badersgasse 4 97769 Bad Brückenau Tel.:0 97 41/39 77 Fax: 0 97 41/39 77

# Öffnungszeiten:

Mo-Do 10.00-21.00 Fr 10.00-19.00 10.00-15.00 Sa

Ständig Neuhelten! Besuchen Sie unser neues Ladenlokal! Ladenpreisepreise können varileren! NINTENDO 64 (JP) inkl. Super Mario ## + Pilot Wings M jetzt erhältlich, Preis auf

	Anfragel	
	SEGA SATURN	-
rundgerät ame Busie	nki Scartkabel Hetzleli i	399,0 .89,9
ien si Move	(Ungeschnitten)	99.9
ega Raile) Igists Isiaa	Amount profits	:80,9 (30,9 99,9
orms	J. P.	95,0 89,9

OLNUADELAT IUEL SCALENDEL MEISTELL	288'00
Game Byster	B9,90
Bubble Bobbs	20.00
Allen (Ungeschriften)	99,90
Busi & Move 2 Sega Railey	
Sega Railey	
Nights: Certify Admisses they are the	
Date to the same of the state o	.99,90
Worms	89.00
TOTALS.	100
Desirally C.	89.90
Harocore 4 x 4 Lul au	Antrage
Perfect Weson (US)	Antrage
Transfer (00)	89,90
[a] to a grant and a second and	94,90
Power Play I is a second	
(a)	Antrage
Starfighter 3000.	94.90
Tomb Raider	99.90
(US) aud	
Mont De	Antrage
Fighting Washer	99.90
Three Dwarfs Iu	Antraga
xhur 10	94,90
Blazing 1 in recess	94,90
	99,90
tron ma	Arthrage
Jewels of the au	Armage

# SONY PLAYSTATION

# ARCADE STORE

jetzt auch in Nürnberg !!

Fenitzerplatz 4 90489 Nürnberg Rennweg

zwischen U-Bahn Station Schoppershof und U-Bahn Station Rennweg

NUR LADENLOKEL!!!

# Space-Brille

Gibt es für die Playstation auch so eine Cyberspace-Brille wie für den PC? Wenn ja, wo und zu welchem Preis?

Rene van Valckenborgh, Brauweiler

Nö, da muß ich dich enttäuschen. Es gibt für die Playstation weder so eine Brille, noch ein Spiel, das sie unterstützt. Echte Stereo-Optik ist mit der Playstation eh nicht machbar. Man kann ja nicht wie beim PC mal eben eine neue Grafikkarte "reinschnalzen". Möglich wären daher nur "Shutter Glasses", eine Brille, die abwechselnd das Blickfeld des linken und rechten Auges verdunkelt, während auf dem Fernseher gerade das entsprechende Bild für das jeweilige Auge erscheint. So eine Brille könnte man unter Umständen an den Link-Port, den Erweiterungs-Bus oder gar an einen Joypad-Eingang anschließen. Aber wie gesagt, sowas gibt's noch nicht und von ensprechenden Plänen habe ich auch noch nichts gehört.

# **Playstation - PC**

Ihr schreibt in der VIDEO GAMES 8/96, daß man die Playstation an den PC anschließen kann, um Codes herauszufinden. Es beginnt schon beim Kauf der Verbindungsleitung (Anschluß Serial I/O). Im Computer-Geschäft können die Leute mit so einem Anschluß wie ihn die Playstation hat, nichts anfangen. Meine Fragen lauten: Woher bekomme ich die richtige Verbindungsleitung? Was muß ich machen, um mit der Playstation und dem PC arbeiten zu können? Brauche ich zusätzliche Software und woher kann ich sie beziehen?

David Dröse, Salzgitter

Ich fürchte die folgende Enttäuschung geht auf unsere Kappe. Der Dirk hatte da wohl ein kleines Informationsdefizit. Erstens schließt man nicht die Konsole an den PC an, sondern ein Action Replay, zweitens war diese Möglichkeit nur für den Saturn geplant und drittens ist das Projekt inzwischen gestorben (stand alles in der VIDEO GAMES). Um's zusammenzufassen: Es gibt für Normalsterbliche keine Möglichkeit, Codes für Playstation- oder Saturn-Spiele herauszufinden (außer blindem Ausprobieren). Gerüchteweise will Sony sogar den Extension-Port der Playstation abschaffen – das wird Dataflash ganz schön ärgern...



Saturn im Detail

Wie sieht es eigentlich mit der Bildqualität bei MPEG-CDs aus? Haben diese VHS-Qualität oder sind sie "pixeliger"? Wie sieht es mit den PAL-Balken aus, sind sie immer da und addieren sich zu denen eines Breitwandfilms? Kann man auf einem 16:9-Fernseher mit dafür tauglichen Filmen den kompletten Bildschirm nutzen?

Falls ich mir einen 50/60Hz-Adapter für meinen Saturn kaufe, würde er dasselbe leisten wie ein 50/60Hz-Umbau von einem Spezialisten?

Falko Kuschel, Schalksmühle

Die Konturen in einem MPEG-Film sind etwas schärfer als bei normalem VHS. Dafür sind aber gelegentlich sogenannte MPEG-Zellen sichtbar. Grob ausgedrückt: MPEG zerlegt das Bild in Kästchen und zeigt nur die, die sich ändern. Sehr kleine Änderungen werden manchmal vom Decoder nicht bemerkt, während das Auge diesen Fehler aber wahrnimmt. Das mit den

PAL-Balken hängt mehr vom Fernseher ab. Die meisten 16:9-Geräte passen den Bildausschnitt automatisch (in einem gewissen Rahmen) an, so daß schwarze Balken am Bildrand verschwinden. Bei anderen Modellen ist die Bildhöhe aber auch per Fernbedienung regelbar (Näheres vom Fachhändler).

Es gibt zwei Arten von 50/60Hz-Adaptern: Der eine wandelt lediglich das Videosignal um, bevor es in den Fern-

scher Module verhindern sollen. Ansonsten ist zum Thema Modulinkompatibilität bisher nichts bekannt.

Das US-Mario 64 wurde in der Tat mit zusätzlichen Soundsamples bedacht, von einer geänderten Kameraführung haben wir aber noch nichts gehört. Zum Marktstart waren in den Staaten Mario 64 und Pilotwings zu haben, das amerikanische Wäverace ist aber inzwischen auch schon fertig.

Bunt gemischt geht's diesmal wieder zur Sache, wobei freilich ein großer Teil der Einsendungen auf das importierte Nintendo 64 entfiel. Ihr könnt's wohl einfach nicht mehr erwarten, oder? Wendet euch doch bitte mit Fragen zu Umbau und Ähnlichem an die Importeure.

seher gelangt (der Saturn selbst wird nicht beeinflußt). Der andere Adapter sitzt im Modulschacht und umgeht die Länderkennung der CD. Bei einem Umbau erhält der Saturn Umschalter für die Länderkennung und 50/60Hz. Mit Adaptern kann es bei bestimmten Spielen und Fernsehern Probleme geben.

# **Ungeduld**

Ich möchte mir ein amerikanisches N64 zulegen und habe dazu einige Fragen:

Läuft die US-Version mit 110 oder 220 Volt? Hat sie ein RGB-Signal? Stimmt es, daß die US-Version von Mario 64 mit mehr Sprachsamples und einer besseren Kameraführung aufwartet? Sind die Japan- und US-Versionen kompatibel? Welche Spiele sind zum US-Release zu haben?

Michael Chongan, Bretten-Diedeisheim

Das amerikanische Nintendo 64 läuft mit 110 Volt, hat keinen RGB-Ausgang und im Modulschacht sitzen Plastiknasen, die das Spielen japani-

# Replay nur noch digital?

Nach Ende eines Rennens von Formel 1 kann ich die Replay-Funktion nicht aktivieren. Es klappt weder mit dem NeGcon, noch mit dem Mad-Catz-Lenkrad. Mit dem normalen Joypad funktioniert die Replay-Anwahl aber ohne Probleme. Bei Andretti Racing passiert übrigens das gleiche. Warum ist das so? Ist es Hardware-bedingt?

Beim Spielen auf der PAL-Playstation habe ich bei jedem Spiel einen dünnen blauen Streifen in der Mitte des Bildschirms. Woran könnte das liegen? Ich verwende das Scart-Kabel.

Kann ich eine deutsche und eine japanische Playstation per Link-Kabel verbinden?

Helmut Heiland, Cham

Für ein Replay mit einem Analog-Controller müssen etwa zehnmal mehr Informationen gespeichert werden, als beim selben Vorgang mit einem normalen Joypad. Für die digitale Version genügt es, die

..... TECHNIK-TIPS

Zeitpunkte zu speichern, an denen ein Knopf oder das Steuerkreuz gedrückt und wieder losgelassen wurde. Zwischen diesen beiden Momenten müssen keine Daten aufgezeichnet werden. Bei einem Analog-Controller muß für jeden Sekundenbruchteil des Rennens der abgefragte Wert gemerkt werden. Manche Spiele können dafür einfach nicht genug Speicher freimachen. Ein weiteres gutes Beispiel ist Moto Toon GP 2, bei dem ihr Replays auch speichern könnt. In einem Block auf der Memory-Card könnt ihr über zwanzig "digitale" Replays verewigen, aber nur zwei analoge.

Das mit dem blauen Streifen ist aus der Enfernung schwer zu beuteilen. Es könnte sich um eine Macke im Video-Baustein der Playstation handeln, es könnte aber auch am Fernseher liegen. Schließ doch die Playstation mal an einen anderen Fernseher an, dann wissen wir mehr.

Der "internationale" Link funktioniert nur bei wenigen Spielen. Meist wird beim Starten der Verbindung auch die Länderkennung übertragen.

# **Gameboy Pocket**

Werden eigentlich Donkey Kong Land 2 und Die Schlümpfe reisen um die Welt auch für den Gameboy Pocket umgesetzt? Hat der Gameboy Pocket außer dem kleineren Gehäuse und dem verbesserten Bildschirm sonst noch irgendwelche Vorteile? Ist es möglich, einen Gameboy Pocket an einen Zigarettenanzünder im Auto anzuschließen (mit einem Rasierapparat geht's ja auch)? Wenn ja, wo bekomme ich das Kabel her? Ich habe mir kürzlich ein RGB-Kabel für mein Super Nintendo gekauft. Das Bild ist in Ordnung, jedoch sind die On-Screen-Menüs meines Fernsehers bei ausgeschaltetem Super Nintendo völlig verschmiert. Stecke ich das RGB-Kabel ab. ist alles in Ordnung. Außerdem überlagert das Super-Nintendo-Bild das Fernsehbild auf allen Kanälen (der Ton kommt aber ganz normal vom Fernsehsender).

Joshua Winter, Augsburg

Die beiden Spiele sind bereits zu haben. Der Gamebov Pocket ist etwa 20 Mark teurer als sein Vorgänger, dafür läuft er mit zwei alkalischen Mignon-Zellen etwa acht Stunden. Allerdings gibt's keine Betriebslampe mehr und das Displav läßt bei schwächer werdenen Batterien nicht nach. sondern geht plötzlich aus. Einen speziellen Gameboy-Adapter für den Zigarettenanzünder gibt's meines Wissens nicht. Es müßte ein Spannungswandler von zwölf auf drei Volt sein. Zu deinem Kabelproblem: Die Menüs werden etwa an der Stelle erzeugt, an der das RGB-Signal vom Super Nintendo eingespeist wird. Bei angestecktem Kabel geht der Signalerzeugung für das Menü anscheinend die Synchronisierung verloren (liegt vermutlich an der internen Beschaltung des Scart-Steckers im RGB-Kabel). Daß das Super Nintendo das Fernsehbild überlagert, liegt vermutlich an der Schaltspannung, die über das RGB-Kabel geschickt wird. Dadurch schaltet der Fernseher automatisch auf die RGB-Quelle um. Um das zu vermeiden, müßtest du den Scart-Stecker öffnen und die Leitung an Pin acht abzwicken (dann das Ende der Leitung mit Isolierband isolieren). An der Sache mit den ausgefransten Menüs läßt sich wahrscheinlich nichts ändern. So weit ich das von hier aus beurteilen kann, sind Konsole und TV in Ordnuna.





# Im Dutzend billiger

Über die Schule haben wir uns zu einem Videospiele-Club zusammengefunden. Wir sind inzwischen schon zwanzig Leute und es werden noch mehr. Neben dem Austausch von Erfahrungen, Tips und Spielen hätten wir da noch ein weiteres Anliegen. Wenn ein gutes Spiel herauskommt, läuft fast der gesamte Haufen zum Händler und kauft es. Könnte man da nicht irgendeinen Rabatt rausschlagen? Die Händler kriegen die Spiele im Dutzend doch sicher auch billiger. Gerald Dingel, Frankfurt

Mit Sammelbestellungen sollte da schon etwas zu machen sein. An eurer Stelle würde ich zum telefonischen Rundschlag ausholen und bei den Händlern abklären, was an Prozenten drin ist. Eventuell könnt ihr die Spiele auch direkt vom Hersteller/Distributor beziehen. Die verkaufen zwar meist nur an den Groß- und Einzelhandel, bei der richtigen Bestellmenge läßt sich da aber eventuell etwas machen. Klappert dazu am besten die Hotlines und Service-Nummern (aus den Handbüchern der Spiele) ab.

# Aufgemöbelt

Ihr könntet mal euren Wertungskasten wieder etwas aufmöbeln. Der Megabit-Eintrag ist für die Katz. Erstens habe ich da noch nie draufgeschaut und zweitens erscheinen die meisten Spiele eh auf CD. Ich fände es sinnvoller, stattdessen anzugeben, wieviel Platz auf der Memory-Card beansprucht wird. Auch eine Spalte, in der man die Anzahl der Runden, Levels, Welten, Dungeons, Missionen oder Gebäude erfährt, wäre interessant. Ihr könntet auch angeben, wie lange ihr gebraucht habt, um das Spiel durchzuspielen. Eine Tabelle, in der man sieht, wie ihr ähnliche Spiele bewertet habt, wäre auch hilfreich.

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Wir planen, in Frühjahr (nach einer Umfrage) das ganze Layout etwas zu überarbeiten, und auch der Wertungskasten wird dann einer kosmetischen Operation unterzogen. Daß "Megabit" rausfliegt, steht jetzt schon fest. Ob wir dafür den Speicherverbrauch reinnehmen, steht derzeit noch zur Debatte, Angaben über den Spielumfang werden

alte (sonst gäbe es zuwenig Platz für die Bilder). Wir wären auch dafür, den geplanten Veröffentlichungstermin zu nennen. Das Problem ist nur, daß solche Termine von den Herstellern immer seltener eingehalten werden und wir uns dann wieder anhören dürfen, wir hätten Falschmeldungen gebracht. Also wenn wir schon Release-Dates abdrucken,

nen Hinweis: Es ist der Umstand, daß der große Meister Miyamoto, das Genie schlechthin, drei Jahre seines Lebens für dieses Spiel geopfert hat. Ihr habt diesem Spiel eine viel zu hohe Wertung gegeben, weil ihr euch von dem Namen Miyamoto habt blenden lassen. Es kann ja sein, daß euch das Spiel wirklich so gut gefällt, aber habt ihr schon ein-



So langsam beschleicht mich das Gefühl, daß Videospielen mehr und mehr die Züge eines echten Hobbys bekommt. Ihr organisiert euch in Clubs, macht euch Gedanken, wie sich die Szene entwickelt und wie die Berichterstattung verbessert werden kann – alles zu eurem Vorteil. Recht so.

wir aber sicher nicht in Form von Levelanzahlen machen. Da Länge und zeitlicher Aufwand eines Levels von Spiel zu Spiel stark unterschiedlich sind, ist uns das nicht aussagekräftig genug. Da eignet sich diedurchschnittliche Spieldauer schon eher, obwohl sie auch stark vom Geschick des jeweiligen Spielers abhängt. Eine Tabelle mit vergleichbaren Spielen wird es schon aus Platzgründen ziemlich sicher nicht geben. Der neue Wertungskasten sollte ja nicht viel mehr Platz brauchen, als der dann ohne Gewähr. Denkbar wäre auch ein Punkt "Umsetzung (getestet in)", der euch den Vergleich von verschiedenen Versionen erleichtert. Für Wünsche und Anregungen sind wir natürlich wie immer dankbar.

# Wertung nach Namen

Warum habt ihr Yoshi's Island fürs Super Nintendo 97% gegeben? Ist es wegen der Grafik? Wegen des Gameplays? Nein? Ich gebe euch eimal daran gedacht, daß es auch Leute geben soll, die diesen Namen noch nicht gehört haben? Die von diesem Spiel vielleicht etwas mehr erwarten, als den Umstand, daß "Mister Mario" dieses Spiel entwickelt hat. Testet Spiele nach Spaß und nicht nach Namen! Christlan Niessen, Aachen

Da du so gut darüber bescheid weißt, was in unseren Köpfen vorgeht, sollten wir dich vielleicht in unserem Irrenhaus als Redaktionspsychologen einstellen, wie? Wenn wir ein Spiel mit 97% bewerten, dann, weil es wirklich so genial ist (soviel Erfahrung haben wir wohl inzwischen). Das hat nichts mit dem Namen zu tun, nichts mit der Grafik und auch nichts mit dem akustischen Background. Wenn du dir die Mühe machen würdest, die "So bewerten wir"-Seite zu lesen, wüßtest du, nach welchen Kriterien wir bewerten. Miyamoto ist zwar einer der besten Spieleentwickler, aber deshalb noch lange kein Garant für ein Hit-Spiel. Wenn dir Yoshi's Island nicht gefällt, kann das wohl nur den einen Grund haben: Ist es dir vielleicht zu schwer?

# FORUM

Wir haben uns am Wochenende wieder die Nacht um die Ohren geschlagen und bis zum Umfallen Multi-Player-Spiele gezockt. Dabei sind wieder ein paar Situationen entstanden, die zu Schreikrämpfen geführt haben und der ein oder andere war schon wieder kurz vorm Nervenzusammenbruch (z.B. als Rob in einem Bomberman-Match eine Sekunde vor Schluß alle drei

Gegner mit einer einzigen Bombe erledigte). Passiert so etwas abgefahrenes nur uns? Geht so etwas mit rechten Dingen zu? Oder glaubt ihr, daß das alles ganz normal ist? Berichtet uns doch mal, was euch beim Zocken schon an Irrem passiert ist. Für die beste Story gibt's einen, von Miyamoto handsignierten Gameboy Pocket. Die besten Stories werden wir in der VG 02/97 abdrucken.

# Super Nintendo

Mein Bruder und ich teilen uns ein Super Nintendo. Ich finde, daß wir damit nicht zu kurz kommen. Vor einigen Monaten dachte ich, daß es mit Super Mario RPG für das Super Nintendo zu Ende sein würde. Wenn ich mir aber in der VG 10/96 anschaue, was noch so auf die Super-Nintendo-Besitzer zukommt (Terranigma, Lufia 2 und Donkey Kong Country 3, Kirby Superstar), dann sehe ich, daß der graue Kasten noch eine ganze Weile überleben wird. Selbst, wenn in einem halben Jahr keine Spiele mehr kommen sollten (was ich nicht hoffe), dann gibt es immer noch mindestens zehn ältere Spiele, die ich noch für unser Super Nintendo kaufen möchte. Gerade ietzt, wo die Maschine nicht mehr die neueste auf dem Markt ist, sind die Spiele ja billiger geworden. Außerdem gibt es für das Super Nintendo immer noch die größte Auswahl. Es ist zwar inzwischen etwas schwerer noch Anbieter zu finden, die Super-Nintendo-Spiele verkaufen, aber man kann es doch auch als eine Herausforderung sehen, die "ollen" Modulperlen aufzustö-Rolf Pedersen, Guldborg DK

# Für Jochen Maier-Bode:



Nachdem Jochen Maier-Bode so mit seinem Tetris-High-Score geprahlt hat, ließ das Echo nicht auf sich warten. Hier das Beweisfoto von Timo Lenz mit 610175 Punkten.

# Forum 10/96

Ich möchte umfassend über den kompletten Markt informiert werden, auch wenn ich nicht alle Systeme besitze. Ich mag die VIDEO GAMES und ieden einzelnen Redakteur, aber ich würde mir nie eine Sinale-Format-VIDEO-GAMES kaufen - egal, mit welchem System sie sich befaßt. Davon mal abgesehen, würde sich beispielsweise ein Playstation-Off der VIDEO GAMES überhaupt rechnen? Florian Seidel, Bürrstadt

Generell finde ich es besser. wenn in einem Videospielemagazin über alle auf dem Markt befindlichen Systeme und Spiele berichtet wird. Einerseits ist das für dieienigen besser, die mehrere Konsolen besitzen und andereseits wollen sich doch auch die anderen. die nur ein System haben, über die gesamte Konkurrenz informiert werden.

Daniel Johannes, Hof

Es hat natürlich Vorteile. wenn man sich nur auf ein System konzentriert. Man kann zum Beispiel eine CD aufs Cover kleben und mehr Platz für Insider-Informationen verschwenden. Meiner Meinung nach solltet ihr aber dennoch ein Multi-Format-Magazin bleiben. Ich als Playstation-Besitzer möchte auch über den Saturn- und Nintendo-64-Markt informiert bleiben, da ich mir vielleicht irgendwann eines dieser Svsteme zulegen werde. Ich kann es mir einfach nicht leisten, mir mehrere Magazine zu kaufen und ich denke, das geht nicht nur mir so. Meine Idee wäre, eine Version der VG für die Playstation und eine für den Saturn zu bringen. Die könnten zwar inhaltlich völlig gleich sein und weiterhin brav über Nintendo, Sony und Sega berichten, auf dem Cover prangt aber eine CD für das jeweilige System.

Thomas Ulrich, Rheinfelden

# Players order club

# EINE IDEE SETZT SICH DURCI

- Gestaltet die Clubzeitschrift selbst mit
- Bestellt Euere Games zum Ortstarif
- Tauscht Spiele mit anderen Mitgliedern
- Die neusten Infos an unserer Hotline
- Importe und Umbauten zu TOP-Preisen
- Nur einmalig 10,-- DM Beitrittsgebühr
- Keine Abnahmeverpflichtung
- Testet Spiele ohne Zeitlimit in unserem Testlabor

Kommt einfach vorbei oder ruft an !



Unser Clubmagazin erscheint alle 6 Wochen KOSTENLOS!

Aronstabstr. 6 80935 München Tel: 089/357 370 11

etzt Mitglied werden und

dabei

Ich denke, es ist nicht schlecht, Hefte nur für eine Konsole herzustellen, aber diese bieten doch auch nicht mehr Spieletests als andere. Sega beispielsweise macht doch bestimmt keine Exklusivtests für ein Sega-Only-Magazin. Die wollen doch auch, daß Neuigkeiten möglichst schnell verbreitet werden. Außerdem bekommt man in einem Multi-Format-Magazin auch Tests und Previews für andere Konsolen, was doch auch ganz interessant sein kann.

Andreas Karch, Berlin

Ein separates Magazin für die Playstation oder den Saturn wäre für manche nicht schlecht. Playstation-User holen sich "ihre Zeitschrift", Saturn-Besitzer kaufen ihre Saturn-Zeitschrift. Jeder bleibt unter sich und interessiert sich nur für seine Konsole. Doch die meisten 32-Bit-Besitzer wollen auch wissen, was die Konkurrenz so treibt. Sei es Sega oder Sony. Das war auch früher mit Sega (Mega Drive) und Nintendo (Super NES) so. Ich selbst habe dann immer den Teil mit den Sega-News in einem Nintendo-Heft vermisst. Ein serartes Magazin ist nur für Typen sinnvoll, die eine "Ich kenn nix anderes und will nix anderes"-Einstellung haben. Tom Karnott, Senden

Singel-Format-Magazine sind sicher ein zweischneidiges Schwert. Einerseits hat es Vorteile, wenn man sich ganz auf ein System konzentrieren kann, andererseits kann ich mir aber schlecht vorstellen, wie man dabei unparteiisch bleiben soll. Außerdem bietet ein Multi-Format-Magazin weit mehr an Information. Vergleicht doch nur mal euer Inhaltsverzeichnis mit dem eines Single-Format-Magazins. Bei solchen Heften wird meist viel unnötiges Zeug geschrieben, um den Platz zu füllen oder um über eine momentane Spiele-Flaute hinwegzutäuschen. In Magazinen wie der VIDEO GA-MES fallen die einzelnen Artikel zwar ein wenig knapper

aus, dafür ist aber das Informationsangebot umfassender. Ich besitze zwar "nur" einen Saturn, finde es aber trotzdem höchst interessant, was sich bei den anderen Systemen so tut. Wenn's nach mir ginge, brauchte es wirklich keine Single-Format-Magazine zu geben. Robert Klingel, Gelsenkirchen

Die VIDEO GAMES als sys-

temspezifisches Spielemagazin? Arrrgh! Was schlimmeres konnte euch wohl nicht einfallen. Mit Grausen denke ich da an die gute alte POWER PLAY zurück. Erst flogen die Konsolen raus. Atari und C64 folgten auf dem Fuße und schließlich blieb ein unabwechslungsreiches PC-Magazin (das noch nie so erfolgreich wie heute war, Anm. der Red.). Mit eurem Forum deutet ihr an, daß ihr wohl bereit wäret, den selben Weg zu gehen, falls genug Nachfrage besteht. Ich halte von dieser Idee gar nichts. Was wäre denn mit all den Lesern, deren Horizont nicht nur auf die eigene Konsole beschränkt ist und die auch über andere Systeme informiert werden wollen? Ich besitze beispielweise ein Super Nintendo und die Seiten, die ihr dieser Plattform widmet, kann man an einer Hand abzählen. Von mir aus. Mit ist allerdings genauso wichtig, was sonstwo alles los ist. Was ist mit den Leuten, die mehrere Konsolen besitzen? Sollen die sich deshalb gleich mehrere Magazine kaufen? Das könnte euch so passen. Der Übergang zu einem Single-Format-Magazin und abschreckende Beispiele gibt's am Kiosk genug - endet doch sowieso mit selbstverliebtem Geschwafel übers eigene System und ellenlangen Tests sowie Previews. Da nicht über mehr Spiele berichtet werden kann, als nunmal erscheinen, wird dann oft auf sechs Seiten das totgeredet, was auch auf zwei Seiten hätte gesagt werden können. Bleibt bloß wie ihr seid (ab und zu mal ein Sonderheft - da hat ia niemand was dagegen).

Andreas Wollny, Rheine

Ich glaube, wir können euch beruhigen. Wir werden die VI-DEO GAMES bestimmt nicht einstellen, um ein Single-Format-Magazin zu machen. Wir sind mit unserem Blättchen ganz zufrieden und irgendwie hängen wir auch dran. Egal, was kommt - Einstellen nur über unsere Leichen. Eventuell gibt's nächstes Jahr das eine oder andere systemspezifische Sonderheft, damit hat sichs aber auch schon. Dieses Forum war nicht als Abstimmung über die Zukunft der VIDEO GAMES gedacht, wir wollten nur mal ein paar Meinungen einholen (was ja dank eurer tollen Beteiligung auch prima geklappt hat).

## Intern

Ich lese die VIDEO GAMES jetzt schon seit Jahren und versuche schon lange herauszufinden, wie ihr das Heft herstellt. Alles, was herauszufinden war, ist, daß ihr dazu MacIntosh-Rechner verwendet und die Bilder nicht mehr (wie früher) vom Bildschirm abfotografiert. Über Schülerzeitung und Praktikum in einer Druckerei wurde bei mir das Interesse an der Zeitschriftenherstellung geweckt. Ich wäre euch echt dankbar, wenn ihr mir anhand eines Test (oder so) erklären könntet, wie so eine Seite bei euch genau zustande kommt und wie das Heft beim Endverbraucher landet. Ich weiß, daß ihr genug Leute habt und will mich ja auch gar nicht bewerben. Aber euer Heft gefällt mir und ich möchte so etwas irgendwann auch mal schaffen.

Maren Merbusch, Burghausen

Gut, plaudern wir wieder mal etwas aus dem Nähkästchen: Am Anfang steht die Information über ein neues Spiel. Am Telefon wird dann schleunigst versucht, eine testbare (sprich fertige) Version zu bekommen. Nach deren Eintreffen wird erst einmal ausgiebig gespielt, dann geht's ans Bildermachen. Von Mega-Drive-Spielen knipsen wir immer noch echte Fo-

einziges keinen S-VHS-Ausgang hat und somit nicht an den Grabber (siehe unten) anschließbar ist. Dazu haben haben wir das Mega Drive mit einem CPU-Stop über einen Pedalschalter ausgerüstet. Dadurch wird der komplette Prozessor angehalten und wir haben ein prima Standbild. Bilder von anderen Systemen machen wir direkt mit dem Mac. Mittels einer speziellen Grafikkarte, die über einen Videoeingang (S-VHS) verfügt, wird das Spielgeschehen auf dem Mac-Monitor sichtbar und kann per Knopfdruck Bild für Bild digitalisiert und gespeichert (gegrabbt) werden. Unsere Texte schreiben wir ausnahmlos auf PCs (sind billiger) und geben sie bei "Tante Thea" (Chefin vom Dienst) ab, die sie korrigiert und für Mac konvertiert. Dann rauschen Text- und Bilddateien übers Hausnetz ins Lavout. Dort wird das Ganze dann zusammengebaut, die Bilder werden richtig zugeordnet und der Text nach Bedarf gelängt oder gekürzt. Die Bilder werden nachbearbeitet und schließlich der ganze Artikel ausgedruckt. Diesen Ausdruck kontrolliert der Redakteur nochmal und zeichnet ihn ab. Die fertige Seite wird in der Technik-Abteilung auf seitengroße Filme belichtet, die dann an die Druckerei gehen. Sobald alle Seiten eines Bogens (ein Bogen = 16 Vorder- und 16 Rückseiten) in der Druckerei sind, läuft die Maschine an. Die bedruckten Bögen werden geschnitten, die Seiten geheftet und der Rest liegt beim Vertrieb. Der kümmert sich darum, daß das fertige Heft bei den Abonnenten und in den Geschäften ankommt.

tos vom Bildschirm, weil es als



85531 Haar/München

# 0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SONY PLAYSTATION:	NHL Hockey 97 NHL Powerplay 97	DV 84.9	Company of the Compan		95 Shock Ways Asse 95 Sim City 2000	
3D Lammings DV 84.95 Act of Golf DV 84.95	Off World Interceptor Ogra Botte	DV .59.9	<ol> <li>Baksugun</li> <li>Blom I Machin</li> </ol>	ne Head DV 84	95 Skeleton Warriors 95 Sonic Wings Spa 95 Space Hulli	
Address Power Science DV 94,95	O ympic Sonias Olympic Social Ozerblood	DV 84.9 DV 84.9 JP 1139.9	5 Block Fire 5 Book Special	DV 84	95 Space Hulli 95 Start Fighter 3000 95 Starty of Thor-2	DV 84.95 DV 89.95
Air Combat A go in the Dark 2 DV 199.96 Air White Dark 2 DV 199.96	Paradius Deluxe Penny Rocers Per Somoras Bereins Johns	DV -69.9 DV -84.9	9 Bubble Bobble 5 Bush A Move 2	DV 84	og Street Flores Alph os Street Flores Con os The House	0A 89.94
Andreiti Rucies AGV 11.95	RGA Tour Golf 97 Bilbal	DV 849	5 Cyberia (dr. Te	ute) DV 84	95 Thomas Ports 95 Thunderhand 2 95 Thunderhand 2	
Agrophy (Linksoy DV 9493 A Train di Textel DV 9493 Aubirdiforce A 9	Roed Rower Rangers Phibali Primal Rogal	DV -84.9 US 109.9 DA 89.9	O Greature Shock Danus Gaiden	US 172 DV 89	95 Tamb Kalder	DV 99.93 CP 009.93
Ayran Santa Kari Putel 12 1144 98 Bala Aring Toshindan DV - 73895	Project Oversoil Pro Pinkos I the Web	US 89.9	5 Destruction De	rby DV 84	95. True Problem 95. Vallerd Volvy Go	DA 99.95 E 9V 97.95
Borne Areng John Jun 20 39 95 Berco Vin Carond US 04 95 Block From US 182 15	Psychia force Psychia Delective Roicing Skies	JP 1119.9 DV 84.9 DV 94.9	5 D 5 Forthworm Ilm	DV 95	95 Virtua Coo 95 Virtua Rohlus 2 95 Virtua Fighter Kid	COV 139 95 DV 99 95
Blast Chamber to US 109.95	Roymon Resident Evil	DV 849	5 Exhanced		95 Virtue Rocing 95 Virtue Celt C 95 Wing Nes	DV 99.95
Bloging Oragons DV 94,95 8 obte Sabble DV 84,95 Buring Road DV 89,95	Revinitire Ridge Racer Revolution Rise of the Robots 2	DV 849 DV 949 US 599	Fatal Funy 5 Foda	JP 194		DV 89,95 US 89,95 DV 89,95
5un A-Move 2 5V 74.95 Casper 5V 89.95	Road Rash Robot Pit	DV 849	5 Fighting Vices 5 Galactic Afrac	NOV 89	os World Adv Mill C	omm 2 JP 99.95 led JP 114.95
Chronicles of the Sword DV 84,95 Chronicles of the Sword DV 89,95 Cool Boarders JF 139,95	Romane of the 3 Kingdom 1 Shellshook Shockware Assault	VUS 109 DV 74.9 DV 59.9	Ghan War	DV 84	95 - World Series Bos 95 - World Wide Soc 95 - Worms	
Grash Bandicool DV/* 89.95 Cyberia DV 84.95	Skaleton-Warriors Sjom in John	DV 84.9	5 Gradius Dalus 5 Gunbird	e JP 1115	Control Control Control Control	DA 89,95 DV 89,95
Gyber Slad DV 89.95 D Donkolker DV 94.95	<ul> <li>Slam Scope</li> <li>Sony Playstorien Konsole</li> <li>Seach Hölk</li> </ul>	DV 389 9	5 Hong On GP	96 7DV 98	95 SUPER NIN	ITENDO:
Darkstelkers US 14.95 Davis Gup Tennis DV 84.95	Sterblode Alpha Stor Fight: 3000	DV 59 9	5 High Valority	DV - 69 US 108	95 Proinford	US 99.95 DV 99.95
Die Hare Trilogy DV 84 95 Discent DV 84 95 Discworld DV 84 95	Stori Globilators Street Flighter Alpha Street Flohler Zero 2	JP 1199 -DV 799 JP 1399	5 Iron Storm	- US 0.05	Chrono Trigger Civilization	US 139,95 US 129,95
Forthworm Jim 2 DV 94.93 Extreme Gomes DV 84.95	Sheet Roce: Sirile Point	US 99.9 US 94.9	5 Kelo 2 5 King of Fighte	DV 84	25 Dragon View	Mollard DV 134.95 US 89.95 US 29.95
Extrem. Propa DV 59/95 F1 DV 29/95 Fade to Slack VOAN 64/95	Tekxen 1 Tekxen 2 Teks Plus	DV 99.9 DV 99.9 US 94.9	5 Lock Runner	S. F. Ellis	Gunfaces 15 Hote in One	10 39 94 2V 18703
Flo Society 07 0V 54.95 Flo In Runner US 89.95 Fox (hum) (55.3.98/195	The Hive Theme Park	US / 99.9 DV 84.9	Madden 97 Magic Corpor	DV 85	95 June N. C	DV 79.95 DV 79.95
from the market of the South ATTV 84.95	Thunderhawk 2 Tid Time Commando	DV 89.9 DV 1	V. Mr. Bones	US 109	Liberty of Decem-	US 1995
Hornel Own CAUS 114.95	Titan Ware Tobal Ne 1	DV 84 9	Mystoria NBA Action	OV 98	Mario Paint 93 Mario Paint 95 New Horton	US 124.95
In Dy Area DV 84.95 Jumping Plack CVV 94.95 Jumping Plack 2 DV 94.95	Takyo Highway Badle Tap Gun Tolo: NBA	US 109 S DV 94 S DV + 94 S	Need for Spec	OV 82	PGA Tour Go 19	Games DV 104800
Kill of Zon DV 89.95 Kirls of Blotters 95 Page 95	Treek and field True Piribal	DV 94 DV 84 DV 84	<ol> <li>NHL Hockey 9</li> <li>NHL Powerpia</li> </ol>	77 DV 89 nv 97 DV	Secret of Exermin	DV 2100 05
Kings Field V 05 109 95 Land Sold L 0V 84 95 Matthew 97 DV 84 95	Turne B. Twisted Metal Viewpoint	DV 49	Night Warrier  Diversit Green	DV- 104	os sky kn N. C	reading JP 49.95
Magic Caroot DV 59.95 Mickey, Wild Advanture DV 84.95	Virtuo God Warhowk	DV 84 DV 84 DV 74 DV 89	25	197 DY BS	95 Super Marie Alla 95 Super Marie Ken 95 Super Soccer	DV 69.95
MTB Pennont Race US 109 95 Molo X DV 94,95 Melortoon Grand Pilk 2 IP 139 V5	William Accode filts Wing Commander 3 Wing Commander 3	DV 949	5 Paradas Cela	on 2 DV 50 xo DV 6	795 Tekis Alfack 95 Tekis & Or. Morio	U5 89.95 DV 69.95
Mysi DV 89193 Naince 3 144 95	Worm: SEGA SATURN:	DV- 89	Royman Road Rosh	DV 05	Worms	DV 99,95
Namco Museum Vol. 1 DV 94,95 Namco Museum Vol. 2 P 134,95 NSA In no Zono DV 89,95	After Burner 2	JP 89,5	Sea Bass Fishi Sega Rölly Sega Saturn K	DV 99 Console DV 399	,95 Light Crusoder	DV 1119.95
Need for Speed DV 84,95 NFL Fill Contact US 94,95	Alien trilogy Alans in the Dark 2	DV 89.9 DV 94.9 DV 84.9	<ol> <li>Stranghai Trio.</li> <li>Shekshock</li> </ol>	le Threat US 7/ DV 80	9,95 - Olympic Summer 9,95 - Phantosy Star IV	Games DV 109.95 DV 119.95
NFL Compaday DV 94.95	Airiles Kings	UN UN	5 Shining Wilde	om DA 89	95 Worms	DV 99195

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (a.) Wunsch auch per Post). Porto + Verpackung - Nachmahrnegeben. DM 12,Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gehrauchten Euralen.





Wie süß: Claris Jumpt in ihrem Weihnachtskostüm

emo-CDs sind zur Zeit in. Jeder Softwarehersteller, der etwas auf sich hält, verewigt kostenlose Bits und Bytes seines aktuellen Top-Titels auf einer CD und versucht, es unter die Leute zu bringen. Doch Branchenriese Sega geht noch einen Schritt weiter. Die Programmierer von Nights haben sich die Mühe gemacht, aus dem allerersten Level des Spiels

eine abgewandelte Demo-Version komplett neu zu konstruieren. Zwar bleibt der Levelaufbau derselbe, doch je nach Optionseinstellung verwandelt sich die erste Welt gänzlich in eine Winterlanschaft inklusive Schnee, Weihnachtsbäumen und sogar festlich gekleideten Charakteren. Hat man einen Durchgang geschafft (ob erfolgreich oder nicht, spielt keine Rolle), findet ihr euch in einem Memory-Spiel wieder, in dem ihr jeweils verdeckte *Nights-*

Charaktere aufdecken müßt.

Wenn alle Symbole weggeklickt sind, bekommt ihr "Weihnachtsgeschenke" in Form von gerenderten Grafiken, Movie-Sequenzen, Juke Boxen oder einen zusätzlichen Time Attack

Modus im Demo-Spiel selbst. Insgesamt sind 22 Geschenke versteckt, die ihr in einem gesondert eingebauten Optionsmenü abspeichern und immer wieder bestaunen dürft. Wie ihr seht, ist Christmas Nights mehr als ein gewöhnliches Demo. Falls ihr dieses Jahr nach einem besonders ausgefallenen Weihnachtsgeschenk Ausschau haltet, das ihr anderen oder euch seibst zukommen lassen wollt, könnt ihr das, indem ihr unsere beiden Fragen richtig beantwortet. Sega Deutschland verlost 500 dieser limitierten Probeexemplare.

Wenn ihr meint, die Antworten zu wissen, schreibt sie auf eine Postkarte oder Fax und schickt sie an die folgende Adresse: MagnaMedia Verlag AG Redaktion Video Games Stichwort: Christmas Nights Postfach 1304 85531 Haar bei München Fax.: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1996. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages MagnaMedia sowie der Firma Sega Enterprises sind leider vom Wettbewerb ausgeschlossen. Tja, Pech gehabt...



# Frage 1:

Wie nennt sich das Programmier-Team von Sega, das Nights entwickelt hat?

Frage 2: Wie heiß

Wie heißt die bunte Traumwell, in der sich Nights und seine Freunde herumtreiben?



# 2500 Demo-CDs zu verschenken!





Mit harter Wallengewull zwingt the andere Sternonkrieger auf die Matte

m Vertrieb von Virgin Interactive Entertainment (underen) edlem Spender der Demo (DsI) ist ein weiteres Highlight der Beat'em-Up-Szene unterwens. In Cupt unde erstem 3D-Prüglengte Star Glaciator könnt ihr zwischen neun verschiederen Kämpfern willen die alle us zu 30 (1) unterschiedliche Boed uf Moves beherrschen und dazu noch knackige High-Tach-Suhufwaffen mit sich magen. Von dur upflischen und spielenschen Brillanz könnt ihr nuch anhand der kostenlosen Demo-CD nun anläst überzeiten.

Um eine der limitierten Silberscheiben au orgatstern, braucht ihr leuignen aufgrunden zu beschlich:

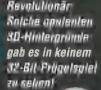
Stackt einen ausreichend, also mit 3 Mark frankierten Rückumschlag (Ab), in ein Kuvert und schickt es an folgende Adresse:

Magna Media Varlags AG Redaktion Video Games Stichwort: Star Gladlator Demo CD Postfach 1304 65540 Haar bai München

Damit die erwas früher bedienten VG-Abonnenten sowie auch Kinsk-Kaufer gleiche Chancen heben, gelten nur Briefe, deren Poststempel den 27-11 1996 oder spater aufweisen – und bei beiden gilt; Keir ausreichendes Porto drauf – keine CD! Aber zu kuruf solltet ihr auch nicht zögern, denn CDs gibt es nur, solltet ihr auch nicht zögern, denn CDs gibt es nur, solltet ihr auch nicht zögern.









# NINTENDO 64- NEWS

Am 14. Dezember kommt das nächste Nintendo 64-Spiel in Japan auf dem Markt. Aber nicht irgendein Spiel: Es ist Mario Kart 64.

# **Mario Kart 64**

Der König aller Rennspiele bekommt einen Nachfolger. Am 14. Dezember, also noch rechtzeitig zu Weihnachten, soll in Japan Mario Kart 64 herauskommen. Gut verpackt in ein 96 Mbit-Modul (!) enthält das Spiel alle Features, die wir von der Super Nintendo-Version her ken-



Mario Kart 64 ist in Japan bis jetzt das einzige Spiel, auf das alle N64-Besitzer warten

nen. Zunächst stehen euch wieder acht Fahrer zur Verfügung: Mario, Luigi, Prinzessin Peach (Toadstool), Koopa (Bowser), Wario und Yoshi. Die Schildkröte Noko Noko und Donkey Kong Jr. (Sohn von Donkey Kong) werden diesmal durch zwei neue Charaktere ersetzt. Nämlich Kinoppio, der Pilzminister und Donkey Kong höchstpersönlich. Wenn ihr euch für einen Fahrer entschieden habt, stehen euch vier Spielmodi zur Auswahl: Grand Prix, VS, Time Attack und Battle, Im Grand Prix-Modus können zwar nach wie vor nur zwei Spieler gleichzeitig spielen, doch im VS-Modus dürfen sich diesmal noch weitere zwei Spie-

ler einklinken. Bekanntlich besitzt das N64-Gerät schon von Haus aus vier Joypad-Anschlüsse, so daß neben dem Spiel nur zwei Extra-Joypads dazugekauft werden müssen. Warum nur zwei? Weil nämlich dem Spiel serienmäßig ein Extra-Joypad beigepackt ist! Wenn ihr euch noch dazu Memory-Karten besorgt, können Spielstände bequem transportiert werden. Über die neuen Features berichten wir demnächst ausführlich.

# RGB **Umbausatz**

Bekanntlich besitzt das Nintendo 64 keinen Ausgang für RGB-Signale, So konnte man die Konsole bisher an keinen gängigen Fernseher mit Scart-Anschluß anstöpseln. Die Firma Double You (Tel. 040-6571841) in Hamburg bietet einen RGB-Umbausatz für japanische N64. Im Gegensatz zu herkömmlichen RGB-Umbaukomponenten besteht das Kit aus einem IC-Baustein. Ein Nebeneffekt: die Bildqualität soll zudem nicht beeinträchtigt werden. Nachdem der Umbausatz eingebaut ist, müßt ihr lediglich ein handels-

Ihr seid nicht die



Insgesamt acht Charaktere schmücken das Auswahlmenii



Im GP-Modus geht es um Punkte



Der 4P-Modus im Split-Screen

übliches Super Nintendo-RGB-Kabel an die AV-Buchse anstöpseln. Kostenpunkt für diesen Bausatz: 99 Mark. Wenn ihr das Teil selbst zusammenlöten wollt, bekommt ihr die Bauteile inlusive einer ausführlichen Anleitung sogar für 59 Mark.

# RGB Umbau

Auch die Firma Wolfsoft in Neuwied (Telefon 02622-83517) schafft Abhilfe, wenn es darum geht, eurem Nintendo 64 die heißersehnten RGB-Signale zu entlocken. Für 99 Mark kann man sich sein Nintendo 64 (Japan oder US) umbauen lassen. Für einen Komplettpreis von 119 Mark wird dann die Konsole zudem noch modifizert, so daß auf einem japanischen N64 amerikanische Spiele laufen bzw. auf einem US-Gerät japanische Module passen.



Minen-Items einsetzen

Mit Excalibur bietet uns nun auch Telstar einen interessanten Beitrag zum Thema 3D-Adventure. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Spiele, die das Wichtige Weihnachtsgeschäft vergassen.



### Excalibur 2555 AD

Dem Idealbild eines echten 3D-Adventures kam bisher nur Core Design mit Tomb Raider recht nahe, doch die ersten Screenshots von Telstars Excalibur 2555 AD versprechen ähnlichen Grafikgenuß, wenngleich sie natürlich nichts über die Spielbarkeit aussagen. In der mittelalterlichen Story übernehmt ihr die Rolle von Merlins Lehrling, der von seinem Meister in die Zukunft geschickt wird, bewaffnet nur mit einem Schwert und ein paar Zaubersprüchen. Neben der üblichen Action gehören auch Gespräche mit Bewohnern der Städte zum Konzept. Die Fantasy-Welt wird von allerlei seltsamen Charakteren bewohnt, von denen euch einige sogar freundlich gesinnt sind. Wie der Name schon verrät, geht es natürlich um König Artus legendäres Schwert, das irgendwie in die ferne Zukunft gelangt ist. Laut Telstar besteht das Spiel aus über 600 verschiedenen Schauplätzen mit rund 80 unterschiedlichen Charakteren. Alle Gespräche werden voll digitalisiert, und zum Release im März dürfte sogar eine deutsche Version erhältlich sein.





Die ersten Screenshots von Excalibur versprechen einiges



### Syndicate Wars

Die PC-Version steht seit einigen Wochen in den Läden, doch die PSX-Umsetzung von Bullfroos Syndicate Wars läßt immer noch auf sich warten. Nachdem das Spiel ursprünglich vor Weihnachten veröffentlicht werden sollte, hofft man bei Bullfrog ietzt auf einen Release Ende Januar. Große Probleme bereitet vor allem der geringe Speicher (2Mbyte) der Playstation, während die PC-Version mindestens 8 Mbyte benötigt. Also wird man die PSX-Disc wohl etwas abspecken müssen, trotzdem liegt Syndicate Wars grafisch deutlich über den Vorgängern. Vor allem die Lichteffekte werden euch umhauen. Natürlich läßt sich jede Stadt voll rotieren. Wer Lust hat, kann Städte auch vollständig in Schutt und Asche legen. Wenn sich der Release nicht noch einmal verschiebt (was bei Bullfrog immer möglich ist), sollten wir kurz vor Weihnachten eine Testversion verfügbar haben.

### Micro Machines V3

Auch Codemasters hatte in der Entwicklungsphase von Micro Machines V3 für die Playstation erhebliche Probleme und verschob den ursprünglichen November-Termin auf März. Schon vor zwei Monaten erhielten wir eine Preview-Version, die deutlich zeigte, wie die Programmierer die geniale, eigentlich 16-Bit-typische Spielidee

mit moderner 32-Bit-Technik verbinden. Die Kamera zoomt dezent ans Geschehen ran, die ungewöhnlichen Rennstrecken. Frühstückstisch, Badewanne, etc. wirken viel realistischer. Zum Glück hielt sich Codemasters an das erfolgreiche Konzept und verzichtet konsequent auf jegliche 3D-Orgien. Vielleicht hat die Verschiebung auch ihr Gutes, denn momentan überschwemmen die Hersteller den Markt mit neuen Playstation-Spielen, und da kann es durchaus passieren, daß auch erstklassige Produkte in den Regalen verstauben.



Der Pooltisch ist auch bei Micro Machines V3 wieder dabei



Im Garten von MM V3 springen fröhlich die Frösche umher



Über diese Brücke werdet ihr frühestens im März fahren können



Vom 1. bis zum 4.November fand in Tokio die alljährliche Playstation Expo statt. Wir haben uns ein wenig über die kommenden Neuheiten informiert.

### Playstation Expo Kurzmeldung

Auf der diesjährigen Playstation Expo wurden alle PSX-Spiele vorgestellt, die bis zum Frühjahr '97 auf dem japanischen Markt erscheinen sollen. Die Highlights waren unter anderem Final Fantasy 7, Rage Racer, Toshinden 3 und Soul Edge. Lei-





Eines der Highlights auf der PS-Expo: Toshinden 3 von Takara und Saga Frontier von Square



Choro Q 2 alias Penny Racer 2

### **Bio Hazard 2**

Capcoms Software-Horrorlabor läuft wieder auf Hochtouren. Nach dem immensen sowie unerwarteten Erfolg von *Bio Ha*zard (Titel in Japan) bzw. *Resi-*

dent Evil für die Playstation. schickt der Software-Riese seine Elite-Polizeitruppe wieder auf unbehagliches Gefilde: Bio Hazard 2 wird in Japan voraussichtlich im März '97 erscheinen. Leider war der Nachfolger dieses überaus stimmungsvollen 3D-Adventures nicht auf der Playstation Expo vertreten. Nach neuesten Informationen von Capcom ist die Handlung von Bio Hazard 2 zeitlich etwa zwei Monate nach dem Ende des ersten Teils angesiedelt. Diesmal wird die gesamte Stadt von Racoon City von den niedlichen Zombies befallen, die wir in der Vorgängerversion kennenlernten und so sehr ins Herz geschossen, äh... geschlossen haben. Dadurch wird das Aktionsumfeld um ein Vielfaches größer ausfallen als beim Vorgänger. Zudem befindet sich auch das Polizeihauptquartier (wo natürlich Zombies in Polizistenuniformen herumlungern) im Stadtgebiet. Hier steht euch unter anderem ein Schießstand zur Verfügung, wo ihr zwischendurch ein paar Übungsschüsse abgeben dürft. Ob und wann das Spiel nach Europa kommen wird, steht leider noch nicht fest.

der verschiebt sich FF7 auf den 31. Januar '97 und wird dafür aber auf drei CDs (!) ausgeliefert. Laut Square war die Arbeit doch umfangreicher als ursprünglich gedacht. Ferner fand eine groß angelegte Präsentation des neuen Rollenspiels Saga Frontier statt. Namco hingegen wartete seinerseits mit zwei Knüllern auf: Rage Racer und Soul Edge. Konkurrent Takara stellte im Gegenzug das Miniauto-Rennspiel Choro Q 2 (Nachfolger von Penny Racer) und das Beat'em Up Toshinden 3, beides als spielbare Versionen, vor. Hervorzuheben wäre, daß Takara anscheinend von einem akuten Fall von Gigantomanie befallen wurde. 30 Kämpfer und 60 Autos zählt man in den jeweiligen Spielen. Näheres darüber werden wir demnächst berichten. Neue Hardware war ebenfalls zu bestaunen. Sony CE stellte das "Doppel-Analog-Joypad" mit gleich zwei eingebauten Analog-Steuerungseinheiten, Namco hingegen wird zusammen mit Soul Edge ein Arcade-Board auf den Markt bringen.



Oben: Das Namco-Arcade-Joyboard

Links: Das neue Analog-Joypad von Sony CE



### VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		Sat
Playstation	389.00	Destru
+Multiumbau	489.90	Alien 1
NeCon Pad	84.90	Nights
Resident Evil	99,90	Fightin
Die Hard	109,90	Manx
Tekken 2	99,90	Sat
Formel 1	109,90	50/6
Andretti Racing	99,90	
Crash Bandicot	99,90	AN
Pete Sampres		\
Tennis	99,90	Spie
Wipeout 2097	99,90	Weitere /
Count Chales	00 00	

94,90 94,90 139,90 99,90 109.90 urn Umbau dt.jp.us 90 Hz 90,00

- UND VERKAUF

von gebrauchten elen und Konsolen. Angebote und Preise auf Anfrage !

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sq.10.00 - 13.30

Versand und Laden Hackstraße 30 70190 Stuttgart Tel. 07 11-2 62 42 09

### ! ACHTUNG ! Super Nintendo, Saturn, Playstation Jetzt auch die neuesten PC - Hits!

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan

- ★ Amerikanische Game-Magazine



96

324

Fax (030)

Tel

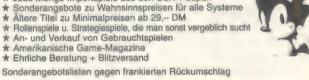
Berlin

10629

Charlottenburgl

IS-Bhf.

BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT ERBONIENEN









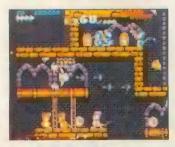
Talking Parodius Live ist die Umsetzung des SNES-Titels

### Parodius & Co.

Gleich drei Parodius-Titel hat Konami für unersättliche Parodisten in petto. Das erste heißt Sexy Parodius und ist ein Playstation-Shoot'em Up im üblichen Parodius-Seitenscroll-Format. Die Stages wurden allesamt neu geschaffen, wobei man mit pseudoerotischen Einlagen nicht sonderlich zimperlich umgegangen ist (natürlich nicht arg so deftig). Spiel Nummer zwei trägt den Namen Talking Parodius Live - Forever with Me und ist im Grunde nichts weiter, als die Playstation-Variante des Super Nintendo-Shoot'em Ups. Einzig die vielen Sprachsamples von CD



Ganz was Neues: Das Strategiespiel Paro Wars



Sexy Parodius mit neuen abgetahrenen Levels

dürften jetzt viel klarer und verständlicher sein, vorausgesetzt, man versteht Japanisch. Schließlich soll für die Playstation noch ein Strategiespiel mit dem Namen Paro Wars erscheinen. Hierbei handelt es sich um ein Kriegsstrategiespiel mit den niedlichen Parodius-Charakteren. Wer von Military Commander die Nase voll hat, kann ja zur Abwechslung mal hier hineinschnuppern.

### **Crazy Chase 2**



Kid Clown ist wieder auf Achse

Kid Clown ist zurück! Der Nachfolger des abgefahrenen Slapstick-Jump'n Runs (Super Nintendo) wird ab dem 6.Dezember als Playstation-Version zu haben sein. Kemcos *Crazy Chase* beinhaltet völlig neue Stages und Gegner. Geblieben sind der Held Kid Clown und die irrwitzigen Slapstik-Einlagen. Gesteuert wird das Ganze nach wie vor aus der isometrischen Perspektive.

### Lightning Legend

Die wogende Welle der 3D-Beat'em Ups hat nun auch Konami getroffen. Das erste Spiel dieser Machart hört auf den Namen Lightning Legend. Insgesamt acht Charaktere im Japano-Anime-Look kämpfen, aus welchen Gründen auch immer, gegeneinander. Anders als bei Beat'em Ups herkömmlicher Art, existieren hier nämlich keine großen Ideologien, Turniere oder ähnliches, die einem einen



zwingenden Grund geben, sich gegenseitig zu verkloppen. Die Ursache für jede Auseinandersetzung wird somit anhand von Zwischensequenzen eingehend erläutert. Das können z.B. ein paar beleidigende Worte, Meinungsverschiedenheiten oder aber auch ein schlichtes Mißverständnis sein.

### Tales of Destiny

Der SNES-Rollenspielhit Tales of Fantasia von Namco wird für die Playstation umgesetzt. Natürlich faßt eine CD mehr Daten als ein SNES-Modul, und so wurden auch die letzten Krankheiten ausgemerzt. Neben verbesserter Grafik, kann man nun auch längere Sequenzen mit Sprachsamples untermalen. Das Aktiv-Kampfsystem erfuhr ebenfalls ein Upgrade, so daß die Charaktere, sowohl Freund als auch Feind, logischer agieren.

### Shining the Holy Ark

Wenden wir uns dem Saturn zu. Bis zum Jahresende soll ein Nachfolger von Shining Wisdom erscheinen. Das Spielprinzip basiert dabei auf dem eines 3D-Polygon-Rollenspiels, wie wir es z.B. bei den 32 Bit-Konsolenumsetzungen der Wizardry-Serie her kennen. Das Spiel faßt etwa 16 Dungeons und Städte, die ihr mit eurer vierköpfigen Truppe unter Führung des Schwert-Fighters Arthur erforschen müßt.

### Lunar – Silver Star Story

Am 25.Oktober war es endlich so weit. Das lange Zeit angekündigte Remake des Mega CD-Rollenspiels Lunar – The Silver Star steht endlich in den Regalen japanischer Spielehändler. In dieser aktuellen Saturn-Version wurde inhaltlich nichts verändert. Lediglich die Grafik und der Sound erfuhren eine Generalüberholung.





### SZENE-CHAT

Stell' dir vor, un ist Weihnachten, und keiner kann liefern! Elgentlich ist die Situation ganz schön grotesk: Da ist jene Zeit des Jahres nicht mehr weit, der die Händler zwölf Monate lang entgegenfiebern – und ausgerechnet dann es gibt w nicht genügend Hardware. Nachdem Nintendo beschlosmu hat, sein N64 erst im Frühjahr in Deutschland anzubieten, reiben sich Sega und Sony natürlich die Hände - sind aber offensichtlich nicht ausreichend vorbereitet, um die unerwartete Chance auch voll zu nutzen. Sony hat www seine Verkautsprognose an die neue Situation angepaßt und will statt der angekündigten 300.000 Playstations nun stol-**350.000** Konsolen bis Januar 1997 unters Volk bringen (momentan spricht man von 200.000 installierten Playstations in Deutschland). Aber Sony CE kann die gesteigerte Nachfrage nicht decken: David Reeves, europäischer Marketing-Chef von Sony Computer Entertainment, gab in einem Interview mit dem britischen Händlermagazin "Computer Trade Weekly" zu, daß 📭 in Deutschland zu Lieferengpässen kommen könne und bat den Handel um Geduld: "Wir karren aus anderen europäischen Gebieten alles an Geräten nach Deutschland, www wir kriegen können - und sobald die Maschinen im Lager sind, sind sie auch schon wieder weg. Doch einige große Händler haben für das Weihnachtsgeschäft 30.000 bis 40.000 Geräte auf einmal geordert, und das sind schlicht und einfach mehr, als wir beschaften können." Da wird sich der eine oder andere Händler ganz schön ärgern! Trotzdem ist man bei Sony optimistisch, 1997 im Wettrennen um die Marktanteile die Nase noch vor Nintendo zu haben, und das, obwohl der Handel die Nintendo-Ankündigung, das N64 für 399 Mark und Mario 64 für 99 Mark zu verkaufen, äußerst positiv aufgenommen hat. Nintendo ist zuversichtlich, 1997 die angepeilte Stückzahl von 500.000 N64-Konsolen in Deutschland erreichen zu können. Sega hat derweil seinen gesamten Hardware-Vertrieb dem Virgin-Distributor Avalon anvertraut und hofft ebenfalls, Profit aus der verzögerten Auslieterung des N64 schlagen zu können. Nintendo dagegen beobachtet seinerseits die Konkurrenz - und kann die Schadenfreude nicht ganz verbergen: "Das wird ein Super-Nintendo- und Game Boy-Weihnachten", grinst Werner Rudolph von Nintendo of Europe. "Wir haben and nicht allzu viele neue SNES-Spiele m bieten, aber dafür besonders gute, und der Preis ist im Vergleich zu den Konkurrenten unschlagbar." Rudolph weiß eine gut organisierte und schlagkräftige Vertriebsorganisation im Rücken, die der Konkurrenz zweifellos überlegen ist. Nintendo peilt mit dem N64 einen jüngeren und familienorientierteren Käuferkreis als Sega und Sony, das zeigt sich bereits in der Auswahl der ersten Titel. Wie auch immer, 1997 wird nach der langen Sauregurkenzeit endlich wieder sehr spannend!



### Alien Trilogy DV Andretti Racing DA Baphomets Fluch DV 84.95 89,95 Baphomets 89.95 Black Dawn DV 89.95 Blam! Machinehead DA 89.95 Fluch Bubble Bobble II DA Burning Road DA Bust-A-Move I DA 89.95 89.95 69.95 Chronicles of the Sword DV Command & Conquer (Ant. Dez.) DV Crash Bandicoot DA 89.95 99.95 Darkstalkers DV Davis Cup Tennis DV 89,95 Destruction Derby 2 DA 94 95 Die Hard Trilogy DV 84.95 Die Hard Trilogy + Lightgun DV 135,00 Discworld DV 87 95 Disruptor DA 89.95 Earthworm Jim 2 99,95 Fade to Black DA 84.95 FIFA Soccer '97 DV 84.95 Formel 1 DV 99,95 John Madden NFL '97 DV Magic Carpet DV Motor Toon Grand Prix 2 DA 84 95 89,95 NBA Live '97 (Anf. Dez.) DV Need for Speed DV **84,95** 84,95 NHL Powerplay Hockey '96 DA NHL Hockey '97 (Anf. Dez.) DV Olympic Games DV 79,95 79.95 Pandemonium! DA Penny Racers DA 89,95 Project Overkil DA 89.95 Pro Pinball - The Web DA 89.95 Raging Skies DA 94,95 Rayman DA 89 95 Return Fire DV 89.95 Ridge Racer Revolution DA 89,95 Road Rash DA 84.95 Sampras Extreme Tennis DA 89.95 Sim City 2000 DV 89.95 Skeleton Warriors DV 79,95 Soviet Strike DA 84.95 84.95 Space Hulk DA Starfighter 3000 DA Star Gladiator DA Streetfighter Alpha 2 DA 89.95 89.95 Tekken 2 DA Theme Park DV Thunderhawk 2 DA 84,95 89,95 Time Commando DA 84,95 Toh Shin Den 2 DA 94.95 Tomb Raider DV 89,95 Top Gun DV Track & Field DA 89 95 Tunnel B1 DV 89.95 Viewpoint DA Wing Commander 3 DV 89 95 wipEout 2097 DA 89.95 **Analog Flight-Stick** 119,00 Controller, Memory Card + Tasche Gamebuster (Mogel-Modul) 89,95 84,95 Lightgun Avenger 59.95 Memory Card (Sony) Memory Card (120 Speicher-Bläcke!) 44,95 **79,95** 89,95 Scart-Kabel Umbausatz für USA + JP-Games Su bestellt Inc Einfach bei uns anrufen und Euri. 3ch - Hung die higenier, ortei eine in die Marrit mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand - Lidurer Nachnahme (= 9,— DM) oder (nir Vorkasse + 4,— I'M).

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 8631 + 180637 +

Postfach 1113 46361 Bocholt

oder Blücherstr. 24 40307 Bocholt

### SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge





Kann sich über seinen neuen VR6 nicht richtig freuen, seitdem er Ralphs Porsche gesehen hat



Die monatlichen Unkosten für seinen Carrera übersteigen sein Einkommen bei weitem





Traut sich igit seiner lauten Harley nicht auf die Straße, aber im Allgäu gibts en kaus, welche



Tet

Tet will unerreicbar bleiben und weigert sich hartnäckig, endlich ein Handy zu kaufen



Robert

Hat keine Kohle und überlegt deshalb, ob er sich nicht gleich einen Porsche Boxster kaufen soll



Jan grüßt ganz herzlich den netten Polizisten, der kürzlich sne.
Motorrad kontroller (Mankel)

### Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session tellnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattlindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig 👪 überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

### VG-HITPARADE

Super Nintendo

### Media Control Top 10 Hankey Yang Country 2 SNES 234567 Rupai Mario Kart SNES (6) Super Mario All Stars SNES (9) Super Mario World 2 SNES Tay Stury SNEE Asterix & Obelix SNES (4) lot, Guanister Suc. Bel. SNES 8 5 Dlympic Summer Game **SNES** 9 Die Schlümpfe SNES Pinocchio 10 23 4 Mantin Control stellt keine Mega-678 Orivo-Hilparaden melw zur Verhigung 9 10 (neu) Formel 1 2345678 Ridge Racer Revolution (neu) Resident Evil

5 (3) (Illyman Hanne Playstation 6 (6) Alien Trilogy Playstation 7 (7) Adidas Power Socce Playstation 5 (8) Wing Commander 3 Playstation 9 (2) Toshinden 2 Playstation 10 (10) Destruction Derby Playstation		(5) Alien Trilogy (7) Adidas Power Socce (8) Wing Commander 3 (2) Toshinden 2	Piaystation Piaystation Piaystation Piaystation Piaystation	Distriction
22 33 44 55 67 78 99 10 Diese Charts ermitteit Media Control durch monatliche Abfrage der Verkautshils von 380	8 9 10	(nea) Estumed (-) Virtue Cap (3) Albiele Kinge (7) Bur Britten (2) Need for Speed (5) Panner Grapean 2 (4) Saga Rolly (-) FIFA Sector '85 (-) Worsts	Saturn	O Liver





### VG-Leser Top 10



Cable Guy mit Jim Carrey

Phenomenon mit John Travolta

	Tumb Raider	PSX/Saturn	30%
	FIFA Sukum W7	Playstation	38%
	Daytona CCE	Saturn	23%
4	Indemonius	FlayEtaliun	14%
31	Smash Court Termin	Playsiniton	84%
6	NHL Huckey '97	Maya Drive	94%
80	Soviet Strike	Playstation	83%
2	Star Gladiator	Playstation	13%
531	Destruction Uarhy 2	Playstation	82%
O.	Micro Machines Milliary	Mega Drive	17100

gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

9



SHARE SECRECAL FOR BASES

Der Soviet Strike-Showdown findet im Herzen von Moskau statt

## Russenmafia

nter dem zwielichtigen Motto: "Stoppt den Krieg, bevor er beginnt" stürzt ihr euch in EA erstes 32-Bit-Strike-Abenteuer. Die Geschichte von Soviet Strike spielt sich in der unmittelbaren Gegenwart ab. Als Schauplatz des Geschehens mußte diesmal das Areal der ehemaligen Sowjetunion herhalten. Ein abgesetzter Ex-KGB-Chef (Codename = Shadowman) übernimmt die Rolle des Bösewichts und versucht mit allen erdenklichen Mitteln die Regierungsmacht an sich zu reißen. Durch die angespannte politische Lage, die im gesamten Land herrscht, findet er zahlreiche Gefolgsleute, die überwiegend aus dem Militärbereich stammen. Somit eröffnet sich dem skrupellosen Diktator ein umfangreiches Waffenarsenal, das mit den modernsten Errungenschaften der Technik ausgestattet ist. Jetzt liegt alles in der Hand einer Elitetruppe, den bevorstehenden Putsch niederzuschlagen und das Land vor einer kommunistischen Regierungsübernahme zu bewahren. Als Pilotenmit-

glied der geheimen Söldnereinheit schwingt ihr euch hinter die Kontrollen eines "Super Apache"-Kampfhubschraubers und werdet umgehend mit gefährlichen Kampfaufträgen eingedeckt. Die Einsatzgebiete erstrecken sich von der Halbinsel "Krim" quer über das "Schwarze" und "Kaspische Meer", bis hin zu Draculas Geburtsstädte nach "Transsilvanien". Das spielerische Erfolgsrezept der allseits bekannten Strike-Trilogie wurde konsequent beibehalten: Eine lineare Story mit aufeinander abgestimmten Missionen führt euch mit Hochspannung auf den finalen Kreml-Showdown hin. Über fünf große Szenario-



Oben: Das Multifunktionsmenü mit eingebauter Map.

Im Schwarzen Meer nehmen wir my mit einem komplett bestückten Flugzeugträger auf

Schauplätze, die bis zu zehn Einzelaufträge enthalten können, müssen erfolgreich absolviert werden. Jede Kampagne bietet eine durchgehende Handlung, die mit aufwendig inszenierten Filmeinlagen und hektischem Digi-Funkverkehr eingeleitet wird. Die Aufgaben sind vielfältig und abwechslungsreich: Ihr befreit CIA-Agenten aus Gefangenenlagern, zerstört Radaranlagen oder pustet ganze Gebäudekomplexe in die Luft. In späteren Missionen greift ihr Flugzeugträger im Schwarzen Meer an, spürt U-Boote auf oder fliegt zerstörende Angriffe auf gegnerische Hauptquartiere, die rund um Moskau verteilt sind. Im Kaukasus muß eine Chemiefabrik vernichtet werden, oder ihr laßt bei Transsylvanien ein ganzes Atomkraftwerk in die Luft fliegen. Viele Gemeinheiten erschweren die Rettungsaktion: Zahlreiche Abwehrgeschütze, feindliche Artillerietruppen, mobile Raketenbasen, schwer gesicherte Flughäfen, Panzer- und Radarstellungen machen dem Piloten das Fliegerleben schwer. Um den bösen Schergen Saures zu geben, ist der "Super Apache" von Haus aus mit einer großkalibrigen Bordkanone und einer begrenzten Anzahl von Sidewinder-Raketen bestückt. Durchschlagendere Waffensysteme wie "Hydras", "Hellfires" und Lenkraketen befinden sich ebenfalls an Bord, allerdings nur in einer sehr begrenzten Stückzahl. Mehrere Co-Piloten begleiten euch während der Einsätze und greifen interaktiv mit ins Spielgeschehen ein. Euren Hubschrauber und die Umge-



Volltreffer: Ein komplettes E-Werk gehört gleich der Vergangenheit an



Fotorealistische Grafik in Vollendung: Die Landschafts-Szenarios sehen fantastisch aus



Aufwendige FMV-Clips begleiten euch während des Spielgeschehens



Das Ziel ist getroffen und ab geht's zum nächsten Schauplatz

bung seht ihr wie gewohnt von schräg oben, aus einer halbisometrischenPerspektive. Munitionsnachschub, Extraleben, zu rettende Personen oder Reperaturkisten werden wie gehabt per Automatikseilwinde an Bord gehievt. Mittels "Start"-Taste wird ein Multifunktions-Bildschirm aufgerufen. Hier werden auf einer strategischen Übersichtskarte alle Missionsziele ausführlich erklärt, wo sich feindliche (bzw. eigene) Truppen befinden und wo es Sprit- und Munitionsnachschub gibt. Außerdem werdet ihr durch ein multimediales Kommunikationsystem mit Video- und Funkmeldungen ständig auf dem laufendem gehalten. Richtige Anschleichtaktiken und ein rechtzeitiger Nachschub von Treibstoff und Munition gelten abermals als absolut überlebenswichtig. Jede Einzel-Etappe wird eingangs anhand von Text und einleitender FMV-Videos ausführlich erklärt. Fast alle Einsatzgebiete entsprechen landschaftlich den Originalschauplätzen. Die fotorealistische Texture-Landschaft



Feuer frei: Wer zuerst schießt, ist meist im Vorteil

nebst Gebäuden und gegnerischen Vehikeln sind in allerfeinster 3D-Grafik zu sehen. Ein speziell entwickeltes "Streaming-Verfahren" schaufelt unentwegt die detaillierten Grafikdaten in den PS-Speicher, wodurch während des Einsatzes lästige Nachladezeiten entfallen.



Das Warten hat sich gelohnt! Nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit hebt endlich der legendäre Super Apache zu neuen Heldentaten ab. Die drei Vorgänger forderten schon vor Zeiten ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. Trotz des Sprungs in die 32-Bit-Liga



Mit der Zerstörung des Atomkraftwerke geht dem Feind der Saft aus



Anvisiert: Ein paar Panzer rumpeln in Schußweite

bleibt das erfolgsbewährte Strike-Konzept nahezu unverändert. Das alte 16-Bit-Team hat in Sachen Grafik und Spielmechanik wieder ganze Arbeit geleistet: Man fühlt sich unversehens in die landschaftlichen Reize des ehemals sowjetischen Hoheitsgebietes versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der pompösen (Video)-Präsentation in nichts nach. Ständig gibt es iraendwelche Neuiakeiten zu bestaunen, die Fachwerk-Häuser eines Dorfes zum Beispiel, prunkvolle Paläste oder komplexe Industrieanlagen. Sie alle wirken fantastisch real. Moralapostel dürfen sich auch wieder verausgaben: Da werden Menschensprites gebraten oder belebte Lagerstätten leergebombt. Abgesehen davon aber bietet Soviet Strike wie seine Urväter eine grandiose Motivations-Mischung aus abwechslungsreicher Strategie- und Action-Kost. nebst passender Musikuntermalung. Ob bei Rettungsmissionen, Bombardements oder einfachen Convoi-Angriffen ständig wird nach taktischem Verstand und ballertechnischem Feingefühl verlangt. Das komplette Spiel wurde übrigens eingedeutscht. Was, keine Kritik? Doch, bei unserer Endversion die sich noch auf einer sogenannten "Gold-Disc" befand, machte sich durchgehend ein ruckeliges Scrolling bemerkbar, das aber laut EA-Pressesprecher Florian Stangel in der Serienversion (schwarze CD) weitgehendst ausgemerzt sein soll. Wie das Ergebnis auch ausfallen mag: Wer schon alle Vorgänger verehrt hat und auf kernige Actionschlachten steht, sollte Kurs auf den nächsten Spielehändler nehmen.

System: Playstation Spieletyp: Action-Spiel

Megabit: CD

Hersteller: Electronic Arts

Testversion:
Electronic Arts
Spieler: 1
Features:

Paßwort, MC-Save Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 82%
Musik: 73%
Soundeffekte: 70%







Nascar '96 ist eine Simulation von ausgedehnten Stock-Car-Rennen



Im Cockpit überwacht ihr die Instrumente und den Rückspiegel

N eben der FIA gibt es natür-lich auch noch andere Dachverbände des Rennsports. NASCAR ist so einer. Bei einem Nascar-Rennen werden (frisierte Serien-Wagen) stundenlang über einen Rundkurs gehetzt. Nascar '96 ist eine doch recht realistische Umsetzung dieses Spektakels. Das Spiel bietet die beiden Modi "Arcade" und "Simulation". Im Arcade-Modus ist das Geschehen vereinfacht. wäh-rend die Simulation alles von euch verlangt, was auch in einem echten Rennen zu beachten ist. Das heißt beispielsweise, daß ihr in der Boxengasse startet und euch erst nach einer Runde hinter dem Pace-Car ins eigentliche Rennen stürzt. Grundlegende Regeln finden sich dagegen auch beim Arcade-Spiel. Dabei ist

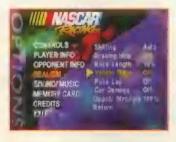
Dauerbrenner SCAC

Nascar '96 die ideale Spielwiese für notorische Einsteller. Die Möglichkeiten reichen vom schlichten "Schaden An/Aus" bis zur exakten Verteilung von Zusatzgewichten im Fahrzeug. Die Länge der zu fahrenden Rennen ist variabel. Von 16 bis weit über 400 Runden ist für ieden Ausdauertyp etwas dabei. Mit der Cockpit-Perspektive wacht ihr über die diversen Instrumente, statistische Daten zur Position. Spritverbrauch und Reifenzustand ruft ihr per Funk von der Box ab. Im Pausen-Modus gibt's ein Replay, und Analog-Controller sowie Memory-Card werden freilich auch unterstützt.



Nascar '96 ist wahrlich ein merkürdig Ding. Interessant wird das Spiel erst bei längeren Rennen (100 Runden aufwärts). Die Eintönigkeit und das sonore Brummen dürften auf den Spieler eine ähnliche Wirkung haben. wie auf den echten Fahrer: Die Konzentration läßt bald nach. Kurze Rennen bieten aber nicht genug Action. Mit der

"Rookie"-Kiste habt ihr bald einige Runden Vorsprung. und wer mit einem analogen Kontroller spielt ist komischerweise eh gleich zehn Meilen schneller unterwegs. Das einzig Aufregende ist, die Gegner (mit "Schaden Aus") von der Bahn zu schubsen oder einen regelgerechten Boxenstop einzulegen. Ein Satz Reifen und der Sprit reichen allerdings für mindestens fünfzig Runden, Für Marathonrennen eignet sich die sensible Joypad-Steuerung eher wenig, NeGcon und Mad Catz seien hier dringend empfohlen. Nascar '96 ist gut gemacht und für ernsthafte Fans sehr interessant. Wer sich von einem Stock-Car-Rennen Action erwartet, ist mit Destruction Derby 2 aber sicher besser bedient.





Crashs sind gut gemacht, Überschläge von NASCAR verboten



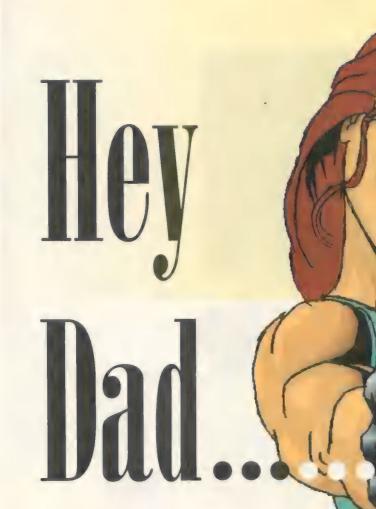
49 Runden (10%) und dann im Ziel nur zwei Runden vorne? Lahm...



Soundeffekte: 50% Smallspall

66%

62%



Nur Bares ist Wahres!

Also mach's einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.





hältst





### Mächtig Prächtigi Panonitiim

aum steht Sonys Vorzeige Jump'n'Run in den Ladenregalen, ist bereits ein weiterer 3D-Thronanwärter unterwegs. In Crystal Dynamics Pandemonium habt ihr die Wahl zwischen zwei ausgeflippten Hauptdarstellern, die nach Belieben vor jedem Level-Abschnitt getauscht werden können. Das wäre zum einen: Zauberlehrling "Nikki", ihres Zeichens Magier mit leicht spöttischer Ader und der einzigartigen Fähigkeit, einen Doppelsprung zu vollführen. Witzbold "Fargus" ist ihr ständiger Begleiter, ein Hofnarr mit unglaublichen akrobatischen Fähigkeiten, der mit großer Klappe zu Werke schreitet. Die beiden verfügen über erstaunliche Zauberkräfte, sie morphen in die unterschiedlichsten Formen, wenn es die Situation erfordert. In einigen Leveln verwandeln sie sich z.B. in ein gigantisches Rhinozeros oder eine schwer gepanzerte Schildkröte. Auf dem beschwerlichen Weg zum Ausgang gilt es, al-

lerlei Prüfungen zu bestehen: Türen oder andere wegversperrende Hindernisse müssen mit Schlüsseln geöffnetund tiefe Abgründe mit gekonnten Sprüngen überwunden werden. Eure halsbrecherische Reise führt durch kristallglitzernde Höhlenkatakomben. verzauberte Wälder mit Riesenpilzen, eine Lava-überströmte Wüstenlandschaft und zahlreiche andere Plattformwelten. Ihr spurtet über marode Hängebrücken hinweg, saust Wendeltreppen empor, hüpft die Feindesschar in bester MarioManier zu Tode oder ballert nach dem Auflesen bestimmter Extras einen beherzten Gefrier- oder Schrumpfschuß ab. In den insgesamt 18 Leveln kreuchen und fleuchen, wen wunderts, reichlich feindselige Geschöpfe durch die Gegend. Entfernte Verwandte der gemeinen Tarantel sind ebenso anzutreffen wie skurrile Kreaturen aus der Fabelwelt. Natürlich sprudelt die Hüpfhatz nur so vor versteckten Räumen, Uberraschungen und Extras: Ihr findet Schutzschilde, Zusatzherzen und Bonusmultipli-

Stufenlos zoomt die Kamera in und um das Spielgeschehen Links seht ihr einen dicken Endgegner katoren. Sammelt ihr genügend Goldmedaillen ein, gibt es zur Belohnung am Ende einen Bonus-Level. Pandemonium! bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen anderer Verrücktheiten auf: Blumen spucken Giftpollen in die Luft. aus sonderbaren Wappel-Wesen zucken Plasmablitze, hier und da fallen gigantische Felsbrocken vom Himmel oder sausen spitzige Hindernisse aus dem Boden. Berührt ihr einen Gegner, wird euch ein Herz abgezogen. Habt ihr alle drei Leben verspielt, darf man den Level via Paßwort wieder von vorne anfangen. Eine freischwebende Kamera verfolgt euch auf Schritt und Tritt. wählt automatisch den besten Blickwinkel aus und zoomt selbständig in oder aus dem Geschehen heraus.



Wer hätte das gedacht, daß Sonys hochgehyptes Vorzeige-Jump'n'Run "Crash Bandicoot" gleich noch dieses Jahr vom Hüpfthron gestoßen wird. Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuer 32-Bit-Technik. Die Playsta-



Mit bahnbrechender Geschwindigkeit spurtet ihr durch märchenhafte Landschaftsszenarien



tion-Hardware wird bis an ihre Grenzen ausgereizt. Schmukke Texture-Optiken werden fehlerfrei und in atemberaubender Geschwindigkeit dargestellt. Kein unschöner Clipping-Effekt (das Wegklappen von Polygonen) oder Ruckeln trübt das rasante Spielgeschehen. Atemberaubende 3D-Grafikeffekte betören den Spieler von Beginn bis zum Ende der Odyssee. Was bei Pandemonium! am laufendem Band abgeht, läßt so manches "Ohh" und "Ahh" von Spieler und Zuschauer ertönen. Es gibt ständig was Neues zu sehen: Brillante Farben, Action, Abwechslung, Geschwindigkeit, Gags und hervorragende Ideen sind das Aushängeschild für Pandemonium!. Es wird einfach nicht langweilig, jede Etappe verlangt eine ganz besondere Vorgehensweise und wartet mit neuen Herausforderungen auf. Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen

können und viele Jokes in den nett bis genial aufgebauten Leveln motivieren kräftig. Der gehobene (aber nie unfaire) Schwierigkeitsgrad und die Masse an unterschiedlichen Leveln und Abschnitten sorgen garantiert für mehrwöchigen Jump'n-Run-Spaß. Pandemonium! ist fast ein "Muß" für jeden PS-Besitzer, der von diesem mittlerweile überfluteten Genre nicht genug kriegen kann.





Wer fleißig Münzen gesammelt hat, darf zur Belohnung einen Bonus-Level spielen

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dyn.
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: E
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 86%
Musik: 78%
Soundeffekte: 72%

Spiel- 0/0





Rimgal hat zwar keine Plasma-Klinge, dafür aber Feuer im Rachen



Im Training könnt ihr Moves wie Saturns Drehkreisel einstudieren

uß eigentlich ganz schön hart gewesen sein für Capcom, gleich zehn neue Charaktere auf einmal zu entwickeln, statt wie immer nur eineinhalb neue Street Fighter dazuzumogeln, aber Star Gladiator ist ja auch ein echtes 3-D-Beat'em Up mit allem was dazugehört. Die Kämpfersteuerung mit zwei Waffen-, einem Kick- sowie einem Block-Button gestaltet sich wie bei Namcos Soul Edge, an das auch die Soundeffekte und die Farbwischer bei Treffern stark erinnern. Grafisch dagegen hat man sich bei Takaras ToShin-Den orientiert und das Ganze auf futuristisch gestylt. Das kommt vor allem bei den verschiedenen Plasma-Waffentypen wie Jo-Jo, Säbel, Streitaxt, Kanone oder Frisbee zum Tragen, die allesamt mit einem leuchtenden Schimmereffekt

Star Star Gladiator

umgeben wurden. Als einziger ohne echte Plasma-Waffe hantiert der Dino-Mutant Rimgal mit einem Totenkopf auf einem Stecken, der jedoch nicht minder verheerende Auswirkungen auf euren Lebensbalken haben kann. Mit den Street-Fighter-typischen Joypad-Bewegungen entlockt ihr den Weltraumsöldnern verschiedene Plasma-Specials, die auch als Counter-Moves eingesetzt werden können. Beim Combo-System haben sich die Designer dagegen etwas wirklich Geniales einfallen lassen. Unterhalb eures Lebensbalkens befindet sich eine Plasma-Anzeige, die mit fünf Icons (jeweils Slash 1, Slash 2 oder Kick) aufgefüllt werden kann. Die für jeden Kämpfer natürlich verschiedenen Kombinationen entnehmt ihr im Trainermode dem Combo-Stammbaum, der leider während des Spiels nicht eingeblendet werden kann. Habt ihr eine Fünfer-Kette zusammengebracht, blitzt das Wort "Final" im Balken auf und ihr gebt eurem Gegenüber mit einem sehenswerten Ending-Move den Rest. Space-Matador Franco Gerelt katapultiert sein Opfer dabei etwa in die Luft und arbeitet ihm mit seinem Degen ein gutes Dutzend Luftlöcher hinein

(Move AABAA dann schnell AA drücken). Wenn ihr alle drei Action-Knöpfe gleichzeitig drückt (kann wie bei TohShin-Den auf R1 oder R2 gelegt werden), läßt euer Haudegen einen Super-Special-Move vom Stapel, vorausgesetzt ihr habt noch genügend Plasma-Energie übrig. Wenn euch der genreübliche Abgrund der Kampfarenen zu blöd wird, stellt ihr im Optionsmenü einfach auf unsichtbare Wand, an der die Raufbolde fortan abprallen statt hinunterzufallen. Für Freunde des Team-Beat'em Ups findet sich auch ein Group Battle Mode auf der CD, bei dem ihr auch die Recovery-Art bestimmen dürft.



Capcoms erstem Ausflug in die 3-D-Beat'em Up-Welt sieht man sofort die Handschrift eines erfahrenen Prügelspielaltmeisters an. Star Gladiator spielt sich ganz Street Fighter-like mit taktischen und strategischen Aktionen, ohne jemals in unübersichtliche Hektik wie bei TohShinDen 2 abzudriften. Dadurch, daß im Plasma-Balken die einzelnen Combo-Bestandteile bei Ausführung nacheinander angezeigt werden, wißt ihr immer, in welchem Stadium euer Combo



Im Standbild wirkt dieser Final-Plasma-Strike nur halb so cool

Saturn hat von allen Space-Söldnern die witzigsten Moves drauf

sich gerade befindet, da ein Button-Press auch mehrere Aktionen eures Schützlings zur Folge haben kann, und müßt nicht wie bei Tekken 2 rätseln, warum's mal wieder nicht geklappt hat. Durch diese Anzeige klappen die Combos mit einer noch nie dagewesenen hohen Rate, und zusätzlich wird eure Verteidiauna durch die aleichzeitige Angabe der Blockmöglichkeit optimiert. Optisch gesehen kann man Star Gladiator auch nur Komplimente machen. Dank einer Unmenge von Polygonen und genialen Texturen wirken die Kämpfer wirklich real und nicht wie so oft wie zusammengeklebte Pappfiguren. Durch die schönen Farbwischeffekte bei Treffern kommt dann auch das eminent wichtige wuchtige Spielgefühl auf. Warum dann doch keine Überfliegerwertung? Nun, die Spielgeschwindigkeit ist stellenweise zu gemächlich und movetechnisch ist's Tek-



Bei einem Sieg geht der Gegner in einem Strahlengewitter unter

ken 2 von der Quantität her deutlich unterlegen. Das eigentlich gute Feature mit der unsichtbaren Wand haben die Entwickler wieder verpatzt, indem sie die Kämpfer bei jedem Treffer über die halbe Arena fliegen lassen und somit Combos unmöglich machen. Und daß bei Capcom-Beat'em Ups keine Genies an den Mischpulten für die Begleitmusik sitzen, hat sich wiedermal bestätigt.

Mein Tip: Konsultiert mal die Resident Evil-Soundgenies aus dem eigenen Haus! Insgesamt zehn (elf, mit dem Geist vom Boß) Charaktere sind auf Dauer dann doch etwas wenig, wenn man im Hinterkopf hat, daß Tekken mit 150% mehr Kämpfermaterial aufwarten kann. Laut Untertitel "Crusade 1" kann man aber sicher bald "Super Star Gladiator 2 Turbo" erwarten.



Insgesamt gibt's neun anwählbare Fighter plus einem Boß

System: Playstation

Spieletyp: 3-D-Beat'em Up

Megabit: CD Hersteller: Capcom Testversion: MARO Spieler: 1 bis 2

Features: Optionsmenü,

Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 81%
Musik: 64%
Soundeffekte: 75%

Spiel- 0/0

### Wir wissen nicht, was Dein Gemüsehändler empfiehlt, ...







Schlecht abgesprungen? Die Konsequenz bedeutet wertvolle Zeit.



Die Karren werden richtig zerbeult und verlieren ganze Teile

it Spannung wurde der Nachfolger des krachigsten Schrottspiels aller Zeiten erwartet. Was hat Psygnosis besser machen können? Welche neuen Ideen stecken in Destruction Derby 2? Nun, ersteinmal liegt die Orientierung mehr auf "Rennspiel", als das im ersten Teil der Fall war. Mit ausgeklügelten Strecken (die sich nicht hinter Formel 1 verstecken müssen) und einer realistischeren Steuerung kommt gleich ein ganz anderes Spielgefühl auf. Gerade die echte 3D-Berechnung der Strecken und Fahrzeugbewegungen macht den großen Unterschied aus. Es gibt jetzt richtige (oft völlig übertrieben weite) Sprünge, Überschläge, Schleuderpartien und jede Menge Mischungen aus diesen drei Kapriolen. So könnt ihr nach einem harten Crash schon mal auf dem Dach liegenbleiben. Gottseidank werdet ihr dann aber nach wenigen Sekunden wieder auf die Räder gestellt (während das restliche Feld vorbeizieht oder euch noch den einen oder an-

Destruction
Derby 2

deren Blechschaden zufügt). Das Schadenssystem wurde beibehalten, ihr seht also wieder eine Mini-Draufsicht eures Fahrzeugs mit den farbigen Pfeilen für den Zustand der einzelnen Partien. Grafisch hat sich auch einiges getan. Feuer, Rauch und Funkenregen verleihen den Crashs das heftige Etwas. Davonfliegende Split-

20 21 91 95 19 Lustration 20 21 91

ter, Motorhauben und Räder zeugen meist von gröberen Schäden. Auf den Rennstrecken besteht erstmals die Möglichkeit eines Boxenstops, bei dem ihr unter Zeitverlust die gröbsten Schäden wieder ausbügeln könnt. Auch diesmal stehen drei Spielmodi zur Wahl. Im Stock-Car-Rennen geht's "nur" um eine gu-

te Platzierung, während ihr im Wrecking Race zusätzlich Punkte für spektakuläre Attacken ein-

Ooops, nach einer Karambolage bin ich wieder auf dem Dach gelandet

heimst. Außerdem werdet ihr im Wrecking Race auch in die Arenen geschickt, wo's sich dann nur um möglichst viele Crash-Punkte dreht. Im Destruction-Derby-Modus geht's wie gewohnt um möglichst derbes Verschrotten und Durchhaltevermögen, Dafür stehen vier verschiedene Bowls zur Wahl, von denen die letzte (die Death Bowl) besonders fies ist. Da gibt's nämlich einen Graben, der das sofortige Aus bedeutet. Der normalen Strecken sind's sechs, womit die Palette vom (Mehr-oderweniger-) Rundkurs bis zur tunnelreichen Bergstrecke mit Abzweigungen abgedeckt wird. Wie im ersten Teil gestalten sich Fahrzeugauswahl (drei Typen) und das Feld der Computergegner. Auf der Memory-Card bringt ihr Platzierungen, Einstellungen und komplette Replays unter. Letztere wurden im Vergleich zum ersten Teil etwas abgespeckt. "Film anschauen" und eine Zeitlupe sind die einzigen Optionen. Musikalisch geht's wieder derb zur Sache. Jug und Tuscan



Nun ratet mal, wer sich in der Mitte dieses Pulks befindet. Total Destruction kommt hart.



Mit Staubwolken, Feuer und Rauch haben sich die Entwickler gründlich ausgetobt



Schon mal mit 200 rückwärts über 'ne Kuppe gehopst? In DD2 wird oft leicht übertrieben.

sorgen mit hart gequälten Elektrosaiten für den passenden Background. Für mehr als einen Spieler gibt's nur eine "Nacheinander"-Option, auf einen Link-Modus oder Splitscreen-Rennen wurde verzichtet. Analog-Controller werden übrigens unterstützt.



Also meine Erwartungen in ein Sequel von Destruction Dreby wurden erfüllt. Es fährt sich besser, es sieht besser aus und es scheppert auch besser – so soll ein Nachfolger sein. Was ich mir allerdings noch gewünscht hätte, ist ein "Deathmatch"-Modus, in dem man bei unbegrenzter Rundenzahl auf den Rennkursen versucht, alle



DD2 freut auch die Sammler von Render-Intros

Gegner schrottreif zu fahren. Hierfür wäre die Geschichte mit dem Boxenstop erst so richtig interessant. Ein Rückspiegel hätte die ganze Sache noch weiter abgerundet. Daß die gewaltigen Luftsprünge der Boliden nicht sonderlich realistisch kommen, stört nicht weiter; im Gegenteil: Die gesamte Action ist etwas überzogen und das ist auch gut so. Wenn's gewaltig scheppert, kracht und splittert, macht's doch erst so richtig Spaß. Destruction Derby 2 bie-



Die meisten Gegner kennt ihr noch aus dem ersten Teil

tet auf jeden Fall genug Neuerungen und Verbesserungen, um auch für Besitzer des ersten Teils interessant zu sein. Alle anderen Pistensäue orientieren sich an unserer Wertung, die da sagt: "Kauf empfohlen".



Boah, die Sau hat mich abgedrängt und umgekippt – Rache!

System: Playstation

Spieletyp:

Rennspiel mit Action

Megabit: CD

Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 76%
Musik: 70%
Soundeffekte: 78%

Spiel-





Schüsse aufs Tor können diesmal noch genauer platziert werden



Jetzt auch mit Dach überm Kopf: Hallenfußi gab's noch nie bei FIFA

achdem in der 96er Version FIFAs Kinderkrankheiten aus 16-Bit-Tagen quasi ausgemerzt wurden, waren wir gespannt, was EA dieses Jahr noch verbessern würde. Wer unser Preview letzte Ausgabe gelesen hat, ist bereits über das hier erstmals verwendete Motion Blending im Bilde. Die per Motion Capture-Verfahren erzeugten digitalen Bewegungsabläufe wirken durch EAs eigens entwickeltes Blending-Tool jetzt noch flüssiger und weniger hölzern. Gleichzeitig wurde die Anzahl der einzelnen Animationsphasen pro Sekunde bis an die Grenze des auf der PS technisch Machbaren erhöht (auf Pentium-PCs sieht FIFA '97 sogar noch brillanter aus). Erstmals

dürft ihr wahlweise auch in der Halle mit fünf Spielern pro Mannschaft kicken. Die Computerintelligenz wurde (zum Glück) nicht wesentlich verändert. Lediglich die Torhüter haben ein bißchen mehr Grips zugeteilt bekommen, damit sie nicht wieder ganz so leicht durch einen plumpen Bauerntrick vorgeführt werden können. Anfänger dürfen jetzt auch auf einem neugeschaffenen, niedrigeren Schwierigkeitsgrad einsteigen, für die Semi-Pros und Pros bleibt alles beim alten. Im ebenfalls

> neuen Arcade-Modus spielt es sich ein wenig flotter, als im Simulations- oder Action-Modus. Taktik spielt hier eine geringere Rolle.

Die Mannschaftsaufstellungen basieren noch auf den Daten der Saison 95/96. Beim Turnier wird in der Verlängerung automatisch die Sudden-Death-Regel angewendet ds



Obwohl man als Tester alle paar Monate mit technischen Verbesserungen in jedem Spielegenre konfrontiert ist, beeindruckt das neue FIFA schon gewaltig. Lästige Pop-Ups, verrutschte Polygone oder ruckelige Bewegungs-

abläufe tauchen hier fast gar nicht mehr auf. Die Kamera scrollt sauber übers Spielfeld und schaltet bei Richtungswechseln jetzt noch schneller automatisch um. Nach wie vor eignen sich aber nur ein bis zwei Perspektiven wirklich fürs Spiel ("Ball-" und "Shoulder-Cam" nutzen eigentlich nur uns etwas zum Bilder machen, da die Spieler dann nicht so winzig erscheinen). Spielbarkeit und Ballkontrolle sind wieder mal fantastisch. Die Kommentatoren eines jeden Sportspiels sind bisher nur unangenehm aufgefallen, so auch hier. Ständige Wiederholungen werden wohl erst mit der 128-Bit-Ära bei 50 000 möglichen Phrasen pro Spiel der Vergangenheit angehören. Mit dem diesjährigen Sequel ist EA Sports der Fußballkonkurrenz wieder um einige Nasenlängen voraus.

System: Playstation Spieletyp: Fußball Megabit: CD Hersteller: EA Sports

Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8 Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 90%
Musik: 78%
Soundeffekte: 40%

Spiel-





Trotz guter Werte, keiner mag Lothar! Auch wir haben ihn sofort nach Bremen transferiert.



Ihr habt die Wahl zwischen den Vereinen von elf nationalen Ligen

### I irgins neuester PlayStation-Streich Grid Run kann weder als aktionlastiges Knobelspiel noch als Shoot'em-Up eingestuft werden. Besser gesagt, ist es ein einfacher Geschicklicheitstest ohne große spielerische Ansprüche. Die Schauplätze sind eine Serie von dreidimensionalen Plattformlabyrinthen auf 16 verschiedenen Planeten, die mit einer Spielfigur durchquert und nach einer bestimmten Anzahl von Fahnen abgesucht werden müssen. Jedes Labvrinth ist das Nest von 16 äußerst aggressiven Aliens, die jedem Eindringling unvermittelt an die Gurgel gehen. Ihr

# and the second

Fang das Fähnchen! Bei dem Nebel keine leichte Aufgabe!

### Grid Run

liefert euch praktisch ein Rennen mit dem jeweiligen Kontrahenten und versücht, die vorgegebene Anzahl an Fähnchen einzusammeln. Mit zwei, drei oder vier Spielern geht der Punk erst richtig ab, denn jeder ist wie auch im Solomodus in der Lage, auf den anderen zu schießen oder sich mit jemandem zu verbünden, um die Aliens zu beschwichtigen. Grid Run enthält stolze 48 Level, 16 Bonusrunden und viele kleine Extras.



Bonus-Runden bringen etwas mehr Abwechlung ins Geschehen



Gleich vorweg gesagt, das schönste an Grid Run ist das minutenlange Render-Intro zu Beginn. Weitere Höhepunkte, sei es spielerisch oder grafisch, müssen leider mit der Lupe gesucht werden. Ihr sammelt fortwährend Fähnchen auf, liefert euch zwischendurch mit skurrilen Alien-Kreaturen kleine Baller-Scharmützel und hofft. am Ende der glückliche Gewinner zu sein. Von Planet zu Planet gibt's bis auf komplexere Labyrinthe nicht allzuviele Unterschiede. Die langfristige Motivation läßt deshalb schwer zu wünschen übrig. Wer sich für einfache Spielprinzipien begeistern kann, sollte sich lieber einen Vertreter der mittlerweile reichlich vertretenen Nostalgie-Klassiker zulegen. Da weiss man, was man hat.

System: Playstation

Spieletyp:

Geschicklichkeitsspiel

Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort,
Continue, MC-Save

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5

Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 43%
Musik: 45%
Soundeffekte: 39%

Spiel- 0/0

### ... Project Overkill: Das ultimative Gemetzel.

Project Overkill. Das knallharte Action-Adventure-Game mit 51 Lévels. Die absolute Härte für Sony Playstation:

- 4 wahnsinnige Terminatoren
- tonnenweise Extrawaffen: Granaten, Laser,
   Phaser, Selbstschußanlagen, Intelligente
   Homing Missiles ...
- Demoliaren, Sabotieren, Terminieren
- explosive Special-Effects, hammerharte
   Sounds und knallharte Action
- <u>die</u> Delikatesse f
   ür Action-, Adventureund Sci-Fi-Freaks
- freigegeben ab 18 Jahren





Kein echter NHL-Fan spielt in dieser Perspektive



Die Saturn-Grafik steht der Playstation in nichts nach

achdem Eishockeyfans letztes Jahr vergeblich auf die 32-Bit-Fortsetzung der legendären NHL-Serie von Electronic Arts warteten, hat es dieses Jahr tatsächlich geklappt, Saturn- und Playstation-CDs erreichten uns am gleichen Tag und wir stürzten uns gespannt darauf. Nach dem gelungenen Renderintro erwarten euch die üblichen Spielmodi: Freundschaftsspiel, Neue Saison starten oder eine gespeicherte fortsetzen, Neue Playoffs oder "Best off Seven", Penaltyschießen und Transaktionen. Im nächsten Options-

NHL Hockey
197

menü schaltet ihr Strafen und Abseits an oder aus, wählt aus drei Spielstärken des Computerteams und bestimmt, ob ihr euren Goalie selbst steuern und eure Reihen eigenhändig wechseln wollt. Hier aktiviert ihr auch das Präsentationsmenü, wo sich alle visuellen

und sprachlichen Gimmicks wie Ansager, Kommentatoren, statistische Einblendungen und weiterer Schnickschnack ausschalten lassen. Wenn ihr euch dann für eines der 26 NHL-Teams mit den Spielern der 95/96er Saison oder eines der All-Star-Teams entschieden habt, seid ihr fast schon auf dem Eis. Vor einer neuen Saison mit 84 Spielen pro Mannschaft gibt EA-Kommentator James Brown noch seinen überflüssigen Senf dazu und auch John Davison, der in den USA für das Fox-Network über die NHL berichtet, hat noch ein paar Infos parat. Wer auf dem Eis die Start-Taste drückt, findet sich im (dreimal dürft ihr raten) Pausenmenü.

Auch hier gibt es wieder jede Menge Einstellmöglichkeiten, im Zeitlupenmenü präsentiert man euch die letzten Spielsekunden aus verschiedenen Blickwinkeln, fürs Spiel stehen acht unterschiedliche Perspektiven zur Auswahl, horizontal. vertikal oder isometrisch. Natürlich gibt es hier auch einen umfangreichen Statistikabschnitt, wo Torschüsse, Fouls, Strafzeiten, Powerplays und vieles mehr erfaßt wird. Die Zusammenstellung eurer Reihen ändert ihr hier ebenso wie die Torwartsteuerung und die Konfiguration eures Joypads. In der Grundeinstellung steuert ihr eure Spieler im Prinzip mit zwei Tasten, Paß und Schuß, die in der Verteidigung zum Spurten und Checken dienen. Die L- und R-Knöpfe sind zwar mit Aktionen wie Schneller Stop, Spin-o-Rama und Abtropfen belegt, aber man kommt auch ohne diese Funktionen gut aus. Wer sich lieber kreativ betätigen möchte, darf sich unter dem Menüpunkt Transaktionen austoben. Hier kreiert ihr eure eigenen Spieler, gebt ihnen Namen, Gewicht und bestimmt ihre individuellen Eigenschaften. Oder ihr kauft, verkauft und tauscht Spieler. Nach jedem Ligamatch speichert das Programm Statistiken wie Torschützenkönige, Assists etc. auf eure Memorycard und natürlich dürft ihr auch eure Playoff-Ergebnisse sichern. rz



Die fünf besten Torschützen stammen alle Bub Detroit

a de alerta	CALLE ST	ars
	FI Coals	J/a
	Posity Shake	
11	Finneffs fink Sade Checks Principles	
12/15	Passies	12/58

Die Drittelstatistiken kennen wir schon von früheren Versionen



Die Zeitlupe bietet unübersichtliche Nahaufnahmen an



Seit dem ersten NHL-Modul für Mega Drive habe ich iedes neue EA-Eishockevspiel geliebt, deshalb war ich von der ersten 32-Bit-Variante besonders enttäuscht. Grafisch hängt NHL '97 Sonys NHL Faceoff locker ab, aber die spielerischen Mängel fallen doch schwer ins Gewicht, Vor allem die künstliche Intelligenz weist viele Schwächen auf. Eure computergesteuerten Mitspieler bewegen sich teilweise ziellos übers Eis, wer dem Computer das Durchwechseln seiner Reihen überläßt, stellt fest, daß oftmals genau dann getauscht wird, wenn der Gegner gerade auf euer Tor zufährt und ihr nur hilflos zuschauen



Auch die isometrische Ansicht eignet sich nicht zum Spielen

könnt. Die Steuerung wirkt manchmal ungenau und schwammig, sie vermittelt kein klares Gefühl für die Bewegung der Spieler auf dem Eis. Außerdem gibt es einen Trick, mit dem man fast immer ins Tor trifft, wodurch ich jedes Spiel mit mindestens zehn Toren Unterschied gewann. Einige Spieler bewegen sich sehr lahm übers Eis, auch der

Speed-Knopf hilft da nicht viel.
Rein vom Spiel auf dem Eis
hängt NHL Faceoff EAs neues
Werk locker ab, da helfen auch
die vielen Features nicht. NHL
'97 ist trotz der Kritik durchaus
ein gutes und abwechslungsreiches Eishockeyspiel, an den
Standard, den EA mit den 16Bit-Vorgängern gesetzt hat,
kommt es aber bei
weitem nicht heran.



Die klassische Kameraposition für alle echten Fans der Serie

System: Playstation/Saturn

Spieletyp:

Eishockeysimulation

Megabit: CD

Hersteller: EA Sports

Testversion: EA Spieler: 1 bis 4

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 80%
Musik: 69%
Soundeffekte: 75%

Spiel- 0/0 spail







Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln.
Deshalb sind diejenigen Vorbild,
die mit dem, wes uns auf den
ersten Blick fremd erscheint,
selbstverständlich umgehen.
Den anderen nehmen, wie er ist.
Denn reden allein reicht nicht.
Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.

Friedrich-Naumann-Stiftung, "Toleranz",

Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DLA FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG



Hard & Software

für

SEGA SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PC CD ROM
SNES Game Boy
& Mega Drive
alle News am Start!!
Zubehör zu Tiefstpreisen!!

Next Generation Demo Video ca 90 min 29,90

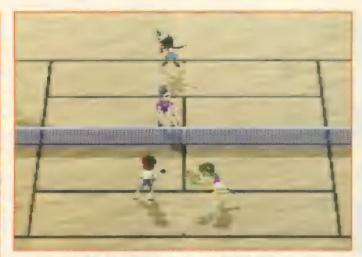
### **MAGAZINE**

Saturn Mag & CD 25,-Sony Mag & CD 25,-Game Fan 17,-

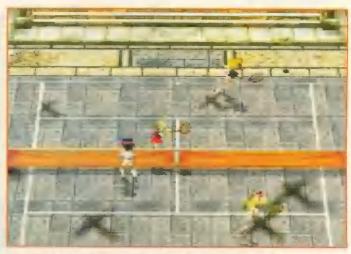
Bestellanghme 11-20 Uhr

07761/59742 Fax 07761/57014 Anschrift: Mega Stat

Anschrift: Mega Stat Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen



In "Tropical Tahiti" spielen eure Comic-Athleten am Sandstrand



Hier fliegt ein Schwarm Vögel über den griechischen Marmor-Court

er phantasielos klingende Name (im Prinzip auch schon einziger "Störfaktor" bei diesem erneuten Namco-Hit) stellt lediglich den Bezug zu seinen beiden Vorläufern, World Court Tennis (PC Engine) und Smash Tennis (SNES) her. Die 24 Spieler, unter ihnen eine Steffi und ein Boris, haben jeweils unterschiedliche Stärken. Mit den Haupttasten könnt ihr vier verschiedene Schläge (schwacher/ starker Schlag, Lob oder Super-Schuß) auslösen, abhängig davon, wo ihr steht und wie früh ihr erkennt, wo der Ball landet. Besagte Super-Schläge ziehen übrigens einen Schweif à la NBA-Jam ("On Fire") hinter sich her. Spielt ihr gegen den Computer. müßt ihr euch von der Rookie-

### Powered by Court Tennis

über die Pro- und NTP- bis zur Challenge-Liga hocharbeiten. Die 10 "lebenden" Plätze sind recht absurd gestaltet. In Thailand z.B. werden die Pflanzen immer größer, je länger ihr spielt, und im mittelalterlichen Deutschland besteht der "Rasen" aus Teppich. Wem das nicht reicht, der kann im Edit-Modus eigene Plätze kreieren und Hindernisse wie Steine, Palmen, etc. so anordnen, daß der Gegner verzweifelt.

Auch ohne den sonst üblichen "Renderwahnsinn" hat "The Game Creator" seinen Mitbewerbern mal wieder gezeigt, wo der Bartel den Most holt. Namcos typischer Comic-Zeichenstil mag Geschmacksache sein, das Gameplay leidet jedenfalls nicht darunter. Gerade die feinfühlige Steuerung macht SCT so wertvoll (TV-Werbung scheint



Wahlweise könnt ihr auch auf einem Pac-Man-Platz spielen

doch schädlich zu sein). Sportspielesimulationen müssen nicht superrealistisch sein, um Spaß zu machen (siehe NBA Jam). Auch dieses Game profitiert eindeutig von den vielen kleinen versteckten Gimmicks. Der Court-Editor ist ein weiterer Pluspunkt. Anfänger sehen leider alt aus, da sich der Schwierigkeitsgrad beim Spiel gegen den Computer nicht variieren läßt. Zu mehreren macht nur Sampras Extreme Tennis noch annähernd so viel Spaß.



Mein Lieblingsspieler Dan hat gerade Sarah vom Platz gefegt

Im Doppel erlebt man die spannendsten und witzigsten Situationen

System: Playstation Spieletyp: Tennisspiel Megabit: CD Hersteller: Namco **Testversion: Sony CE** Spieler: 1 bis 4

Features: Speicherfunktion Schwierigkeitsgrad: 7 Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 65% 45% Musik Soundeffekte: 70%

Sales-

n der fernen Zukunft ist der Ball zwar immer noch rund, besteht jedoch nicht mehr aus Leder, sondern aus purer Plasma-Energie. Das Basketball-verwandte Spielgeschehen wird in einer von zahlreichen 3D-Arenen ausgetragen. Zur Auswahl stehen zwölf verschiedene Mannschaften, von denen jede über eine spezielle Technik, andere Waffentypen und ihren individuellen Kampfstil verfügt. Als Austragungstätten müssen verschiedene Planetenoberflächen herhalten. Ihr tretet in zweiköpfigen Teams gegeneinander an. Statt gebrechlicher Menschen stehen sich knüppelharte Mon-

sterkreaturen gegenüber. Jede Spielfigur ist mit einem speziellen Powerhandschuh ausgestattet, mit dem der Energieball gefan-

Nach erfolgreichem Torschuß wird ordentlich gejubelt

### Pitoall

gen, befördert und geschossen werden kann. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und brutaler Waffengewalt versucht die Mannschaft in Ballbesitz, eine in Basketballkorbhöhe angebrachte Tormarkierung zu treffen. Von den Prämien für gute Resultate darf man sich bessere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Bis zu vier Spieler können via Multitap-Adapter gegeneinander antreten.





Am Anfang macht Pitball einen vielversprechenden Eindruck, aber nach ein paar absolvierten Spielen läßt die Motivation deutlich nach. Das fröhliche nach dem Ball hatzen bietet allertrockenste Action-Sportspiel-Kost ohne einen Funken Spielwitz: Monstergegner mit Fußtritten oder Waffen malträtieren und ab und zu ein Extra aufsammeln, macht noch lange kein Spitzenspiel aus. An den schön texturierten Polygon-Kreaturen hat man sich schnell sattgesehen und ansonsten wird grafisch nichts Weltbewegendes geboten. Das etwas schwammige Gefühl beim Steuern der Akteure verursacht den Verdacht, daß gelungene Paßkombinationen eher Glücks- als Könnenssache sind. Vergeßt es einfach!

System: Playstation Spieletyp: Action-Sportspiel Megabit: CD Hersteller: TWI Testversion: TWI Spieler: 1 bis 4 Features:

Multitap-Unterstützung Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 42%
Musik: 30%

Soundeffekte: 45%

Spiel-





Zombie-Auflauf: Der Friedhof ist ein recht ungemütlicher Ort



Im Wilden Westen trefft ihr auf verzauberte Lemmings-Cowboys

ie Lemminge sind nicht gerade für ihre Intelligenz berühmt, aber diesmal haben sie auf gebietsfremdem Terrain mehr Ärger am Hals, als ihnen lieb ist. Ihre kunterbunte Plattformwelt ist unter die Schreckensherrschaft von "Evil Ed" gefallen, der die grenzenlos naive Lemming-Sippschaft in zahlreiche Fantasy-Kreaturen verzaubert hat und von ihnen seine bösartigen Pläne in die Tat umsetzen läßt. Zum Glück ist da einer übersehen worden: Sir Lomax - der ohne Wimpernzucken zur Rettung seiner Freunde eilt. Er kann sich wie ein Kreisel drehen, klettern, rennen und mit magischen Hüten um sich schleudern. Ihr führt Ritter Lomax auf seiner unglaublichen Reise durch das variantenreiche "Lemmings Land" und helft ihm, seine Freunde aus





Habt ihr über 50 Lemminge befreit, gibt's eine Bonus-Runde

### Lomax

dem bösen Bann von "Evil Ed" zu befreien. Neben all den verhexten Fabelwesen hat sich auch die Natur gegen unseren Helden verschworen: Gewaltige Felsbrocken jagen euch in bester Indiana-Jones-Manier hinterher, in der Wasserwelt schnappen gefräßige Raubfische nach eurem wuscheligen Hüpfzwerg. Unterwegs findet ihr in Topfbehältern sogenannte Fähigkeits- Items (sechs an der Zahl), die euch zum Beispiel in der Gestalt von Wurfhelmen oder Brückenbauteilen tatkräftig unterstützen. Mit ihnen könnt ihr die Gegnerschaft aus sicherer Entfernung bekämpfen oder ansonsten unschaffbare Hindernisse überwinden.



Anfangs fesselte mich das oberputzige Lemmings-Jump'n'Run stundenlang an den Bildschirm, in höheren Spielstufen vermißte ich allerdings neue Features. Geboten wird eine klassische Mischung aus verschiedenen Hüpfspielelementen und typischen Plattformallüren. Technisch gibt es an Lomex nichts auszusetzen: Bis zu fünf Parallax-Ebenen scrollen frisch und munter in alle Richtungen und

kleine 3D-Spielereien á la Bug! erlauben es stellenweise, sich "in" und "aus" dem Hinterarund zu bewegen. Ein besonderes Lob gebührt den Entwicklern für die zum Teil sehr schön gezeichneten Grafikkullissen. In puncto Spielideen sind die Erfinder des Flink-Hüpfspiels auf dem Mega Drive aber sichtlich von der Inspiration verlassen worden: Es gibt rein gar nichts (außer dem Lemmings-Outfit), was es nicht schon einmal in einem anderem 16-Bit-Jump'n'Run gegeben hat. Teilweise wurde von der großen Hüpf-Konkurrenz sogar kräftig abgekupfert. Unterm Strich kann Lomax durchaus gefallen; ich allerdings würde derzeit zu weitaus interessanteren Genrevertretern wie Sonys Crash Bandicoot oder BMGs Pandemonium greifen.

System: Playstation Spieletyp: Jump'n'Run Megabit: CD

Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis

Spieler: 1 bis 2
Features:

Paßwort, Continue Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 72% Musik: 79% Soundeffekte: 60%





Als Hauptwaffe setzt Lomax überwiegend seine Spin-Attacke ein

### Cheesy



Das phantasielose Leveldesign kann auch durch nette Grafiken nicht ungeschehen gemacht werden

hr seid eine arme, kleine Maus, die laut Drehbuch vom bösen Wissenschaftler Dr. Chem geplagt wird. Fakt ist, daß die Programmierer viele bunte 3D-Hintergründe erschaffen haben, die ihr abwatscheln sollt (auch Spiel genannt). In der ersten Stage sucht ihr nach Cheesys Knarre. mit der sich in den weiteren Levels dann die meisten Feinde kurzzeitig betäuben bzw. terminieren lassen. Ansonsten warten noch Käsehäppchen (100 Stück = 1 Continue). Herzen und Extraleben darauf, abgeholt zu werden. Um den Spieler von der offensichtlichen Sinnlosigkeit des gekauften Produkts abzulenken, wechselt die Ansicht hin und wieder. Einmal steuert ihr die Maus aus der Vogelperspektive, im (obligatorischen) Mine-Cart-Level, auf dem Surfbrett und Ufo aus der Ich-Perspektive - meistens beherrscht jedoch die gewohnte Seitenscroll-Ansicht das Geschehen.

einerseits enorm groß, nur leider steuert sich das Getier im Sprung äußerst zäh, was wiederum schlecht ist, da man einen ungünstigen "Landepunkt" in vielen Situationen zu spät erkennt, um sich mit Hilfe der gegebenen Steuerung noch zu retten. Außerdem sind die Aufgaben, die in jedem Level an den Spieler gestellt werden, äußerst stupide, Davon abgesehen, ist Cheesy jedoch ziemlich fair (viele Rücksetzpunkte, genug Boni und Leben). Jetzt könnte ich wieder mal den üblichen Harmonie-Abschluß-Satz, von wegen "ist halt nur was für jüngere Spieler..." fallen lassen. Dennoch meine ich, daß auch die Kids momentan bei Crash Bandicoot besser aufgehoben sind.



Sorry, Laguna/Ocean, aber das war ja wohl nix. In euren Presseinfos verkündet ihr zwar stolz die vermeintlichen Vorzüge dieses Machwerks wie z.B. einen Umfang von 30 (übrigens extrem kurzen) Leveln – mich hat jedoch keiner davon überzeugt. Cheesvs Sprungkraft z.B. ist

System: Playstation Spieletyp: Jump'n Run Megabit: CD Hersteller: Ocean Testversion: Laguna Spieler: 1

Features: Paßwörter Schwierigkeitsgrad: 4 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%
Musik: Soundeffekte: 60%

Spiel- 0/0







Die Kämpfe werden aus der Iso-Perspektive in Echtzeit ausgetragen



Die taktische Karte zeigt die Einheiten und das gesamte Schlachtfeld

trategiespiele westlicher Herkunft, die in einer mittelalterlichen Fantasywelt spielen, sieht man auf Konsolen eher selten. Mindscape hat sich dieser Thematik angenommen und eines seiner PC-Titel für die Playstation umgesetzt. Warhammer wurde ursprünglich als Tabletop-Spiel konzipiert und spielt in eben einer solchen Welt. Es handelt vom Kampf zwischen humanoiden und monsteroiden Lebensformen. Auf gut Deutsch: Eine Söldnertruppe, bestehend aus Menschen, Elfen und Zwergen bekämpft eine Horde wilder Orcs, Oger und Rattenmenschen, die in das Land eingefallen ist. Naturgemäß steht ihr als Spieler auf der Seite der Humanoiden und befreit euer Königreich von dieser Plage, gegen Bares versteht sich. Jede Einheit, eure eigene mit einberechnet,

Habt ihr genügend Truppeneinheiten angeheuert, geht es
ins Briefing-Menü, wo ihr eure
Aufträge erhaltet. Später dürft
ihr öfter mal aus verschiedenen Missionen auswählen.
Habt ihr einen Auftrag angenommen, geht es auf einer
Karte zum Zielort. Trefft ihr auf
Feinde, schaltet der Bildschirm
in den isometrischen Kampfbildschirm um. Alles, was von
nun an passiert, geschieht in
Echtzeit. Neben strategischem
Geschick ist somit auch der

Umgang mit dem Joypad ge-

fragt. Nach dem Kampf kas-

siert ihr schließlich die Kohle

und frischt die ledierten Trup-

pen auf.

muß nämlich mit Nachschub

und Personal versorgt werden.



Oweh! Dies ist wieder eines dieser Spiele wo man sich fragt, ob die Entwickler wohl jemals ein Joypad in der Hand gehalten haben. Zwar sind alle Kampfkommandos (Angriff, Magie, Rückzug usw.) auf Knopfdruck direkt aufrufbar, das Herumhantieren mit dem Steuerkreuz über ein Terrain das mehrere Bildschirmgrößen faßt, artet jedoch meistens in ein Chaos aus. Man

kann zwar mit den L/R-Tasten zwischen den einzelnen Truppenteilen wechseln, doch wer eine bestimmte Einheit gezielt anklicken möchte, guckt hier ziemlich in die Röhre. Besonders in späteren Missionen, wo man mehr als 10 Einheiten gleichzeitig steuern muß, wird das Ganze unüberschaubar und ziemlich fingerbrecherisch. Bis man beim Durchklicken bei der gewünschten Einheit angelangt ist, ist diese schon längst über alle Berge. Man hätte wenigstens eine Option für Mausunterstützung einbauen oder im Kampfmodus ganz auf die Echtzeit-Steuerung verzichten müssen. Das Spiel ist schon so schwer genug, da der Computergegner meistens in der Überzahl ist und sich sehr aggressiv verhält. Ohne das Manko hätte es durchaus ein Classic verdient.





Welche Kämpter ihr wo einsetzt, bleibt euch überlassen



Das ist der...

Die Gegener sind meist in der Überzahl und zudem knüppelhart

System: Playstation
Spieletyp: Strategiespiel

Megabit: CD Hersteller: Mindscape Testversion: Mindscape

Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeltsgrad: II bis 9 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 58%
Musik: 52%
Soundeffekte: 68%



eder der Motocross-Wettbewerbe setzt sich aus einer unterschiedlichen Anzahl von 48 möglichen Kursen in Europa, Afrika, Asien und Amerika zusammen (viele Kurse haben aber kaum Ähnlichkeit mit der tatsächlichen Umgebung). Tretet ihr im Wettkampf-Modus an, müssen alle Wettbewerbe in der jeweiligen Klasse (125cc, 250cc, 350cc, 500cc) gewonnen werden, um weiterzukommen. Mit den gewonnenen Preisgeldern

# International Moto X lassen sich Motor, Stoßdämpfer

lassen sich Motor, Stoßdämpfer und Reifen reparieren bzw. aufrüsten. Entscheidet man sich für die manuelle Gangschaltung, kann noch zusätzlich das Übersetzungsverhältnis und somit die Höchstgeschwindigkeit für jeden Gang verändert werden. Mit Hilfe des Streckeneditors lassen sich Kurse auch selbst aufbauen und abspeichern. ds



Im Grunde mag man den Entwicklern ja gar keine böse Absicht unterstellen, genug gute Ansätze sind vorhanden. Wenn aber weder Handling noch das Fahrgefühl stimmen, helfen auch die umfangreichsten Optionen und die größte Streckenvielfalt nicht. Ebensowenig überzeugend wie das eigentliche Rennen, ist die klobige grafische Präsentation und der langsame Bildaufbau. Nach zwei Jah-

ren Playstation darf und muß man mehr erwarten können. An unmöglichen Sound-Samples kranken leider die meisten Rennspiele, auch hier macht Moto X keine Ausnahme. Also nee, Kinners, dat Spielchen könn' 'wer euch wirklich nicht wärmstens empfehlen.

System: Playstation
Spieletyp: Motorradrennen
Megabit: CD
Hersteller: Graftgold
Testversion: Warner Inter.
Spieler: 1
Features: Streckeneditor,
Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab Grafik: 56%

Musik: 35%
Soundeffekte: 25%

Spiel- 400%

Viele Kurse sehen sich ähnlich (der Kurs rechts soll im Schwarzwald sein). Durch den Fotografen oben im Bild könnt ihr hindurchfahren.

neues aus der redaktion: mittags gibt's jetzt immer call-a-pizza-gratis-wein, da wir sooo viel bestellen

as bei dieser unscheinbaren Tennissimulation auffällt, ist, daß der Spieler kein positives Gefühl dafür entwickeln kann. Die Grafik, der Sprecher und sämtliche Spieler wirken einfach nur abstoßend. Natürlich haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und einen Vierspielermodus integriert. Ihr könnt somit in beliebiger Mensch-CPU-Besetzung Einzel- bzw. Doppel-Matches austragen oder am Super Cup-Turnier, das aus vier Runden à vier Spielen (auf jeweils unterschiedlichen Plätzen) besteht, teilnehmen. Im Turnier-Modus, wo alle Spieler laut Anleitung



Mit der Epilepsie-Warnung in der Anleitung ist nicht zu spaßen

### Breakpoint Tennis

"menschlich agieren", dürft ihr sogar zu acht (abwechselnd) antreten und mittels K.O.-System herausfinden, wer der geschickteste Joypad-Athlet unter euch ist. Trotzdem fehlt der gewisse Pep. Aufschläge können z.B. erst gar nicht mißlingen, da gleich zwei Joypad-Buttons mit der Auto-Aufschlag-Funktion belegt sind.



Das Spiel ist so langweilig, wie

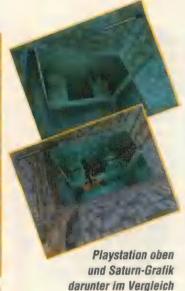


Fir wenig Kohle das Erstlingswerk des unabhängigen Programmierteams Smart Dog aufgekauft und spekuliert auf ungeduldige Saturn-Besitzer, die angesichts der Flaute in diesem Genre zugreifen — welch geschickter Schachzug! Einziger positiver Faktor ist die Möglichkeit, eure Schlaghöhe (ein klein wenig) zu variieren bzw. dem Ball noch einen Aftertouch zu verleihen. Die eher

schwammige Steuerung hinterläßt trotzdem insgesamt einen schalen Nachgeschmack. Breakpoints grafisch schlecht gestalteter Courts sind zudem nicht gerade ein Motivationsfaktor. "Virtual Open Tennis" von Acclaim (Test in der nächsten Ausgabe) scheint hier die einzige vernünftige Alternative zu sein.

System: Sega Saturn
Spieletyp: Tennis
Megabit: CD
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 40%
Musik: 30%
Soundeffekte: 55%

Spiel: 54%





Mit der Schrotflinte erledigt ihr die Gorillas

### Tombraider

ara Croft könnte man am treffensten als überaus attraktiven, weiblichen Indiana Jones bezeichnen. Schon seit Jahren reist die 27jährige Schönheit auf der Suche nach seltenen Antiquitäten und versunkenen Städten durch die Welt, sogar als Autorin ärchäologischer Werke hat sie sich einen Namen gemacht. Ihr neuestes Abenteuer begann, als sie von einem mächtigen Syndikat angeheuert wurde, um das Scion zu finden, ein uraltes, wertvolles, lange Zeit verschollenes Artefakt.

Als Lara Croft erwarten euch auf der Suche nach dem Scion 15 Level in fünf Welten. Die einzelnen Spielabschnitte präsentieren sich in unglaublich detaillierter 3D-Grafik, ihr bestaunt urzeitliche Täler, ägyptische Tempelanlagen, griechi-Kampfarenen schließlich sogar die Brutstätten einer außerirdischen Zivilisation. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Actionspielen für 32-Bit-Konsolen wie Alien Trilogy oder Disruptor beschränkt sich Tomb Raider allerdings nicht auf enge Gänge und winzige Räume, die unterirdischen Höhlen wirken riesig

Jeder einzelne Spielabschnitt ist ein grafisches Meisterwerk und bieten Platz für allerlei ärchäologische Sensationen. Jeder Level weist individuelle Sehenswürdigkeiten auf, die euch die Orientierung erleichtern, denn auf eine Karte haben die Entwickler verzichtet, sie ist allerdings auch nicht nötig. Die typisch quadratische Architektur vieler 3D-Spiele sucht man vergebens, stattdessen trefft ihr auf zerklüftete Felsen, eingestürzte Prachtbauten, der gesamte Levelaufbau trägt enorm zum Realismus bei. Im Gegensatz zu Resident Evil werden die Grafiken in Echtzeit berechnet, es gibt also keine festgelegten Kamerapositionen. Per Knopfdruck könnt ihr euch die Um-

gebung in jeder Richtung ansehen. Über 2000 Animationsphasen der Hauptfigur ermög-

> Ein Besuch der Akropolis beeindruckt auch nicht mehr als die Texturen von Tombraider

lichen eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen. Normalerweise bewegt sich Lara im Laufschritt durch das Spiel. Falls nötig, tastet sie sich vorsichtig an Abgründe oder die Ränder von Plattformen heran und bleibt automatisch rechtzeitig stehen. Mit dieser Technik könnt ihr punktgenau abspringen, um größere Hindernisse zu überwinden. Falls ein Sprung doch zu weit sein sollte, hält sich Lara per Druck auf die Aktionstaste mit den Händen an der Plattform fest und zieht sich hoch. Da sie sich teilwiese recht schwerfällig bewegt, haben ihr die Entwickler eine Extra-Taste für blitzschnelle 180-Grad-Dre-



lente Sportlerin beherrscht sie natürlich auch Salti in alle vier Himmelsrichtungen. Um euch mit den verschiedenen Techniken vertraut zu machen, besucht ihr vor dem ersten Spiel am besten das Trainingslager. wo ihr jede Bewegung beliebig oft einüben könnt. Um viele der Rätsel zu lösen, müßt ihr mit eurer Umgebung interagieren. Lara zieht und schiebt große Felsblöcke problemios durch die Gegend, nimmt Gegenstände auf, benutzt sie und aktiviert Schalter über und unter Wasser. All diese Tätigkeiten steuert ihr mit der Aktionstaste, die künstliche Intelligenz erkennt die Spielsituation und aktiviert selbständig die richtige Reaktion. Puzzles spielen in Tomb Raider eine große Rolle. Ständig trefft ihr auf verschlossene Türen, die ihr entweder per Schalter öffnet oder den passenden Schlüssel benötigt. Die Entwickler von Core Design haben sich aber auch viele knifflige und intelligente Rätsel einfallen lassen, wobei ihr sogar etwas über griechische Mythologie lernt. Wer z.B. nicht weiß, wer Midas ist und welche besondere Fähigkeit ihm Dionysos verlieh, wird wohl längere Zeit herumrätseln, was es mit den drei Bleibarren auf sich hat. Besonders gefallen hat mir auch die Idee mit dem weiblichen Alien, der in der fünften Welt alle eure Bewegungen nachahmt. Neben den Außerirdischen, die euch erst spät im Spiel belästigen, trefft ihr ausschließlich auf realistische Gegner aus der Tierwelt, von denen bis auf die Dinosaurier im Lost Valley inklusive dem obligatorischen T. Rex, alle noch auf unserem Planeten existieren. Wölfe, Fledermäuse, Tiger, Panther, Bären, Alligatoren und Riesenratten beißen sich gerne in Laras

hungen spendiert. Als exzel-



knackigen Wadeln fest und reduzieren eure Lebensenergie, die ein brauner Balken am oberen rechten Bildschirmrand anzeigt, der allerdings nur eingeblendet wird, falls sich an Laras Gesundheitszustand etwas ändert oder ihr eine Waffe aktiviert. Zu Beginn stehen euch nur zwei Pistolen zur Verfügung, in späteren Levels findet ihr dann zwei Uzis, eine Schrotflinte und zwei Magnums, die Munition der drei letztgenannten Knarren ist allerdings begrenzt und muß durch in den Stages verteilte Vorräte aufgefrischt werden. Mit den durchschlagsschwachen Pistolen dürft ihr dagegen hemmungslos in der Gegend rumballern. Die meisten Tiere können keine Höhen überwinden, deshalb stellt ihr euch am besten auf einen Felsen oder eine Plattform und knallt sie gefahrlos ab. Das Zielen übernimmt übrigens der Computer für euch, sobald ein Gegner in Laras Blickfeld auftaucht, richtet sie die aktivierte Waffe auf ihn. Da die einzelnen Level riesengroß sind und voller Gefahren stecken, findet ihr vor oder nach besonderes kritischen Stellen meist einen Zwischenspeicherpunkt in Form eines blauen Kristalls. Am Ende iedes Levels zeigt eine Übersicht, wieviele Geaner ihr vernichtet und Geheimnisse ihr gefunden habt.



Mit einem beherzten Sprung erreicht ihr die nächste Plattform



Schon vor Jahren bewies Core Design mit Thunderhawk fürs Mega-CD, daß es ein besonderes Händchen für 3D-Grafik hat. Mit Tomb Raider liefern die Engländer nun das erste 32-Bit-Spiel ab, dem man bedenkenlos das Kürzel 3D verleihen kann. Keine engen Wände schränken den Bewegungsund Forschungsdrang des Spielers ein, die absolute Freiheit, hinzugehen wo immer man will, erinnert stark an Mario 64. Wo Mario allerdinas

> auf niedlich und Comichaft getrimmt wurde, zielt Tomb Raider auf möglichst

großen Realismus. Ich habe noch bei keinem 32-Bit-Spiel solch detaillierte Texturen gesehen, die Reliefs und Wandzeichnungen in den antiken griechischen und ägyptischen Spielabschnitten wirken phantastisch lebensnah, wobei die Playstation im Vergleich zum Saturn grafisch deutlich die Nase vorne hat. Mein persönliches Highlight sind jedoch die Licht- und Schattenwechsel unter Wasser, die in ihrer Schönheit sogar die Wasserszenen von Mario 64 übertreffen. Trotz der grafischen Brillanz ist während des Spiels kaum ein Slowdown zu bemerken, scheinbar mühelos bewegt die Playstation-Hardware die Polygone und Texturen über den Bildschirm. Die exzellente Musik wird leider viel zu selten eingesetzt und auch die Soundeffekte beschränken sich auf das nötigste. Durch die weite Architektur fehlt natürlich auch die klaustrophobische Enge typischer 3D-Spiele, deswegen kommt auch nicht der fast schon chronische Angstzustand auf, der den Spieler bei Disruptor ständig am Rande des Nervenzusammenbruchs hält. Aber Tomb Raider wurde ja auch in erster Linie als Adventure konzipiert, in einigen Welten trefft ihr auf nicht mal 20 Gegner. Dafür werden eure Jump'n-Run-Qualitäten oft auf die Probe gestellt, denn es gilt zahllo se Höhenmeter zu überwinden, wobei ein falscher Schritt meist schon den Sturz in den Tod bedeutet. Einige Stellen werden nur durch die etwas ungenaue Steuerung unnötig schwer, interessanterweise kontrolliert sich Lara mit dem Saturn-Pad besser. Wer schon mal Mario 64 gespielt hat, weiß, wie wichtig ein Analog-Joypad für diese Spielart sein kann. Besonders nachteilig wirkt sich die Steuerung bei Kämpfen aus. Zu Beginn des zweiten Levels attackieren euch z.B. vier Wölfe gleichzeitig, es ist unmöglich, diesen Angriffen gezielt entgegenzuwirken. Mit Tomb Raider setzt Core Design grafisch und spielerisch einen neuen Standard bei 3D-Spielen für 32-Bit-Konsolen und beweist, daß man 3D-Welten nicht nur mit 64-Bit darstellen kann. Ein absolutes Muß für den Weihnachtswunschzettel!

System: PSX/Saturn Spieletyp:

3D-Action-Adventure

Megabit: CD Hersteller: Core Design

Testversion: Eidos Spieler: 1

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 6 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik SAT: 82%
Grafik PSX: 85%
Musik: 72%
Soundeffekte: 70%

Spiel-90%





Oben: Eine Berührung mit der Lava und ihr werdet gegrillt



Wer an dieser Stelle zu weit springt, stürzt in den sicheren Tod



Die Menüs und auch das Replay wurden deutlich verbessert



Na endlich! Mit dem Zwei-Spieler-Modus wurde ein Traum wahr.

nd wieder heißt's "Gentlemen, start your engines!". Der Nachfolger von Daytona USA ist fertig. Freilich dreht es sich dabei wieder um pfeilschnelle Speedway-Rennen, in denen ihr neuen Bestzeiten und der Pole Position nachiagt. Was sich in Daytona USA bereits bewährt hatte, wurde beibehalten, weitere Features sind neu dazugekommen. So bietet euch die CD erstmals einen Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Ebenfalls neu sind einige Fahrzeuge (acht können sofort angewählt werden), zwei neue Strecken und eine Ghost-Option, mit der ihr im Time Trial gegen eure eigene Bestzeit antretet. Allerdings ist der Ghost-Car nur auf der er-

sten Strecke (Three Seven Speedway) unterwegs, die ihr schon aus Daytona USA kennt. Auf dem zweiten Kurs heizt ihr durch einen Nationalpark, vorbei an einem Rummelplatz und über eine kurze Bergpassage. Track Drei, der Dinosaur Canyon, dürfte euch noch ein Begriff sein. Hier (wie auf den anderen Strecken auch) wurde die Grafik etwas überarbeitet, was die ganze Umgebung noch besser aussehen läßt. Wieder im Angebot ist die Seaside-Strecke, die ebenfalls mit einigen neuen Grafikdetails aufwartet. Der Desert-City-Kurs dagegen ist komplett neu

und bietet Gimmicks wie einen vorbeifahrenden Zug, hübsche Tunnel und eine verdammt eckige 90-Grad-Kurve für die Drift-Cracks unter euch. Um die Fahrzeugauswahl zu erleichtern, hat jede Kiste ihr eigenes Sternchendiagramm erhalten, mit dem ihr Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Handling und die Reifenhaftung besser einschätzen könnt. Im Rennen wurde an den Karren auch etwas gefeilt. So verbeult nicht mehr nur die Motorhaube, sondern verbiegt bei einem Unfall auch die Spoiler oder dellt das Dach ein. Wie gewohnt haben diese Schäden

aber auf das Fahrverhalten keinen Einfluß. Auch der vermutetete Reifenverschleiß war nicht festzustellen, die Boxenstops bleiben also nach wie vor ein Gag am Rande. Im Zwei-Spieler-Modus geht's nur um Duelle. Außer euch und eurem Gegner ist niemand auf der Strecke. Während auf den normalen Strecken die lästigen Pop-Ups weitgehend beseitigt wurden, hat der Duell-Modus aber doch mit einem relativ späten Bildaufbau zu kämpfen. Außerdem liegt bei einer bestimmten Perspektive die Einblendung der Geschwindigkeit genau auf dem Streckenhorizont, was das Erkennen der nächsten Kurve erschwert. Daß alle Bestzeiten mit Namenskürzel und der kompletten Statistik abgespeichert werden, sind wir ja schon vom esten Teil gewohnt.



Es freut mich zu sehen, daß die Entwickler im Vergleich zu unserer Preview-Version beim Endprodukt ganze Arbeit geleistet haben. Da wurde ja noch viel versprochen, was die unfertige Betaversion keineswegs halten konnte. Da war unter anderem von einem Streckeneditor (mit Speicheroption) die Rede. Inzwischen ist dieses Proiekt aber wieder gestorben (laut Sega: Um die Qualität des Spiels halten zu können). Das Pop-Up-Problem wurde zwar nicht völlig eliminiert, aber doch spürbar gemildert (vom Zwei-Spieler-Modus einmal abgesehen). Die Idee mit dem Ghost-Fahrzeug ist für jedes Rennspiel, das Bestzeiten speichert, ein echter Gewinn aber warum geht das nur auf einer Strecke? Die Renndauer ist doch auf allen Kursen etwa gleich. Gerade auf den schwereren, neuen Strecken hätte ich mir den Geist sehnlichst





Details wie der Vogelschwarm unterhalten euch unterwegs. Unten: Perspektiven im Duell.



Wer mit dem ersten Teil trainiert hat, findet sich prima zurecht

gewünscht, um die Ideallinie leichter zu finden. Man kann sich zwar auch an den Zwischenzeiten orientieren, bei der hohen Geschwindigkeit traut man sich aber kaum, den Blick von der Spur zu nehmen. Nun ja, das sind eigentlich eher Kleinigkeiten. Die schnelle und nahezu ruckfreie Grafik, gepaart mit der bewährt-genialen Steuerung (die wieder keine Fahrfehler verzeiht) läßt einfach ein tolles Renn-Feeling aufkommen und motiviert auch langanhaltend. Die Begleitmusik hat sich für meinen Geschmack durchaus verbessert und auch die Menüführung gibt keinen Grund zur Kritik. Warum Daytona CCE das Testlabor mit weniger Prozentpunkten als sein Vorgänger verläßt, hat einen einfachen Grund: Wer schon Daytona USA besitzt, müßte für einen Zwei-Spieler-Modus und zwei neue Strecken den vollen Spielepreis löhnen. Für ein lohnendes Update hat



Diese nuue Schikane macht höchstens im Startgedränge Probleme

Daytona CCE meiner Meinung nach nicht genug zu bieten. Um die Konkurrenz als Beispiel heranzuziehen: wipEout 2097 wäre im Vergleich zu seinem Vorgänger so ein Iohnendes Update. Da waren die Unterschiede echt gravierend. Ich möchte Daytona CCE nicht schlechtmachen, im Gegenteil; es zählt zu den besten Rennspielen überhaupt und ist

auch hübsch anspruchsvoll.
Aber es gibt halt ein fast ebenbürtiges Konkurrenzprodukt,
das schon viel früher auf dem
Markt war und sich auch
schon tierisch gut verkauft
hat: Daytona USA. Mir wären
100 Markt für so wenig Neues
echt zuviel. Wer noch kein
Daytona im Schrank stehen
hat, greift natürlich zur
Circuit Edition.



Die neuen Strecken stehen den bekannten Kursen in nichts nach und sind sehr anspruchsvoll

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9 Preis: ca. 120 Mark

Told. od. 120 mark

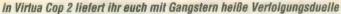
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 84%
Musik: 73%
Soundeffekte: 77%

Spiel- 88 %









Auf der Brücke eines Luxus-Liners kommt es zum Show-Down

egenüber dem Virtua Cop-G egenuber dem viel Debüt hat sich nicht viel geändert: Per Lightgun oder Joypad steuert ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, auf dem ständig miese Polygon-Gauner auftauchen. Wie beim Vorgänger gilt der harte aber überlebensnotwendige Vorsatz: Wer zuerst schießt, lebt länger. Abermals gilt es, drei Missionen zu überstehen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad durchkämmt ihr unterschiedliche Ballerszenarien, die euch auer durch "Virtual City" führen. In einigen Spielabschnitten liefert ihr euch nun mit motorisierten Terroristen heiße Verfolgungsduelle. Während der Gangsterhatz sollte man nicht fahrlässig durch die Gegend schießen.

### Virtua Cop

Trefft ihr aus Versehen unschuldige Geiseln, wird ein kostbares Lebensherz abgezogen. Jederorts ist äußerste Vorsicht geboten, die Halunken tauchen urplötzlich aus allen möglichen Ecken und Enden auf. In einigen Abschnitten verweilt ihr etwas länger an einem Fleck, die Angreifer sind hier besonders zahlreich und hartnäckig. Am Ende eines Levels harrt ein besonders dicker Ganoven-Rüpel. Ab und an tauchen einige Extras auf wie z.B. Automatikwaffen, die mit einem gezielten Schuß aufge-

Der VC 1 - 2-Mode läßt

euch die Wahl zwischen

den neuen (links) oder

alten Zielkreisen

nommen werden. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Habt ihr einen zweiten Mitspieler zur Hand, darf gleichzeitig gekämpft werden.



Lange hat's gedauert, bis neues Kanonenfutter für stolze Lightgun-Besitzer im Anmarsch ist, doch das Warten hat sich wahrlich gelohnt. Sicherlich bleibt der innovative "Aha"-Effekt des Vorgängers diesmal aus, aber die Fülle an ballertechnischer Abwechslung macht das Ganze wieder wett: In dem hervorragend adaptierten Automaten-Sequel liefert ihr euch heiße Verfolgungsduelle auf der Straße, begebt euch in eine fahrende U-Bahn oder bereiniat mehrere Schiffsdecks eines Luxus-Liners. An dem linearen Spielablauf hat sich kaum etwas geändert. Anvisieren. Ballern und Treffen ist nach wie vor die oberste Devise in Virtua Cop 2. Auch die Polygon-Darstellung ist schöner und variantenreicher als je zuvor. Ganz penibel gesehen, ist auch Teil 2 ein hartgesottener Ballerspiel-Stoff für skrupellose Scharfschützen. Anderseits macht es mit dem schnieken Plastik-Equipment einfach Spaß, drauflos zu ballern.

FATS SEERS INTERIN

Reaktion ist alles! Auf geht's zur fröhlichen Gangsterjagd.



U-Bahn-Action ohne Skrupel: Dieser Gauner hat das Zeitliche gesegnet

System: Saturn Spieletyp: Shoot'em-Up

Megabit: CD Hersteller: Sega **Testversion: Sega** Spieler: 1 bis 2

Features:

Save-Option, Continue Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

80% Grafik: Musik: 75% Soundeffekte: 45%

achdem Nintendos Exklusiv-Vertrag im Sommer abgelaufen ist, darf der Knobelklassiker nun auch für andere Konsolen-Systeme umgesetzt werden. Das antiquierte Spielprinzip präsentiert sich selbst in der Saturn-Version (nahezu) unverändert. Das Ziel besteht weiterhin darin, von oben nach unten fallendende Farbklötzchen möglichst lückenfrei zu stapeln. Sobald ihr eine horizontale Linie



### Tetris Plus

der gleichen Farbe gebildet habt, verschwindet diese, und der Rest fällt nach unten. Insgesamt drei Spielmodis sorgen für mehr Abwechslung: Die "Classic"-Variante bietet das Urkonzept ohne weitere Features. Beim "Puzzle"-Modus müßt ihr eine von Steinchen umzingelte Spielfigur befreien, bevor diese von einem herabsinkenden Balken zerguetscht wird. Der 2P-Mode ar-

beitet nach dem beliebten "Klötzchen-Zuschiebe"-Prinzip, und für fleißige Tetrisianer gibt es einen Edit-Option, mit der ihr eigene Level kreieren könnt. ws



Die einen können es nicht mehr sehen und die anderen fesselt das simple, aber geniale Spielprinzip nach wie vor stundenlang an den Bildschirm: Tetris ist halt Tetris, egal auf welchem System es erscheint. Die offizielle Saturn-Version macht da keine große Ausnahme. Das einfache Klassikprinzip wurde ge-

schickt durch eine Vielzahl von Variationen aufgemöbelt. Wer noch keinen würdigen Denkspiel-Vertreter im Schrank stehen hat (oder die Dinger so liebt, daß er sie sammelt) ist bei Tetris Plus gut aufgehoben: Konventioneller Tüftelspaß eben, nicht mehr und nicht weniger.

System: Saturn Spieletyp: Denkspiel Megabit: CD Hersteller: Jaleco Testversion: MARO Spieler: 1 bis 2 Features: Continue. Spielstandspeicherung Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5 Preis: ca. 90 Mark VG-Altersempfehlung: frei Grafik: 20% 30% Musik: Soundeffekte: 15%

Redaktion-News: ralph hat sich freiwillig als tester von porsche challenge gemeldet (jan meint: no way!!)

ie Rahmenhandlung von Mighty Hits, das sich hauptsächlich an Lichtpistolen-Besitzer wendet, spielt in einer verrückten "Wild West"-Welt. Zu Beginn der munteren Polygon-Schießerei dürft ihr zu diesem Thema ein witziges Render-Filmchen bestaunen. Danach erwartet den Spieler eine riesige Ansammlung verschiedener Ziel- und Schießübungen: Einfache Shooting-Aufgaben wie zum Beispiel bunte Hüpfbälle in herumwuselnde Spielzeugmäuse zu katapultieren, herabsegelnde Spielkarten abschießen oder springende Heringe nach Herzenslust zu durchsieben, sind

geht der Punk erst

richtig ab.



Hasenjagd Teil 1: Na, wo isser denn nun, der richtige Hase?

### Mighty Hits

nur ein kleiner Auszug der bevorstehenden Scharfschützen-Prüfungen. Dabei gilt es, immer eine vorgegebene Anzahl von bestimmten Objekten zu treffen und das innerhalb eines saftigen Zeitlimits, ansonsten droht früher oder später das unweigerliche "Game Over". Die grafische Darstellung der einzelnen Ballerszenarios setzt sich überwiegend aus Polygonen und vorberechneten Renderkullissen zusammen. WS



Mit Hüpfbällchen schießen wir auf ein Mäuschen (wie niedlich)



Sicherlich gibt es bis jetzt sehr wenige Spiele, die Segas hauseigene Lightgun unterstützen, aber warum um Himmels willen versucht man, mit einer derart stupiden und sinnlosen Ballerkost die Kundschaft zu befriedigen? Trotz des guten Vorsatzes ist Mighty Hits für jeden erwachsenen Videospieler eine wahre Zumutung. Oder treffender gesagt: Diese Sammlung verschiedener Shooting-Prüfungen ist wohl eher für angehende Scharfschützen im Vorschulalter gedacht. Da kann selbst die niedliche Präsentation in bunter Polygon-Grafik nichts mehr retten. Auch passionierten Ballerfreaks im Pistolenbesitz muß ich raten: Finger weg von diesem Spiel. Wer ein würdiges Support-Game sucht, der sollte lieber auf Virtua Cop 2 zurückgreifen.

System: Saturn
Spieletyp:
Ballerspielsammlung
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2

Features: Lightgun-Support Schwierigkeitsgrad: 5 Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Gratik: 58% Musik: 45% Soundeffekte: 39%

spiel **46**%



kann geheime Strecken und Fahrer entdecken

ur diejenigen, bei denen die VIDEO GAMES 12/94 mit dem Street Racer-Test für das Super Nintendo nicht im Regal steht, hier nochmal das Wichtigste in Kürze. Street Racer ist ein Rennspiel, das sich am ehersten mit Mario Kart vergleichen läßt. Ihr düst mit Comic-Figuren in Kart-ähnlichen Kisten über kurze Rundkurse und sichert euch mit ausgeteilten Ohrfeigen und aufgelese-



Im Micro-Modus wird die Steverung wirklich haarig

nen Extras den Sieg. Wie? Das war euch zu kurz? Ok, also von vorne: Zuerst kommt die Wahl des Charakters. Jedes der acht Autos hat sein eigenes Balkendiagramm, was Abzug, Topspeed, Handling und Reifenhaftung angeht. Auch bei den Extrawaffen gibt's fahrerspezifische Unterschiede. Als nächstes entscheiden wir uns für die Rennart, Meisterschaft, "Head To Head" und Übungsrunden stehen zur Wahl - und zwar sowohl für Streckenrennen als auch für den Rumble-Mode, in dem ihr eure Gegner aus einer Arena schubsen müßt. Kommen wir nun zum Streckenangebot: Jeder Fahrer bringt drei verschieden schwe-



Wart' nur Dicker, dir schenk' ich eine ein! Ohne Action kein Sieg.

re Strecken mit, macht 24. Die Meisterschaft ist in Cups unterteilt - Bronze, Silber und Gold. Der nachsthöhere Cup kann aber nur per Paßwort angewählt werden, das ihr für ein Saison-Ende auf dem Siegertreppchen bekommt. Verdächtig dabei: Selbst der Gold-Cup hat nur 15 Strecken. Man munkelt etwas von einem versteckten Fahrer und drei Geheim-Strecken (wohl die Heimstrecken vom neunten Piloten). Im Übungsmodus sind alle Strecken anwählbar. während euch in der Meisterschaft das Programm die Kurse vorgibt. Die Ausnahme macht der Custom-Cup, bei dem ihr die Strecken selbst zusammenstellt. Die computergesteuerten Gegner wurden recht intelligent programmiert. So passen sie sich eurer Spielstärke an und setzen auch ihre Extrawaffen nur ein, wenn ihr damit den Anfang gemacht habt. In jedem Rennen gibt's einen gleichwertigen Gegner, mit dem ihr euch um den ersten Platz streitet, während der Rest vom Feld hinter euch die Ideallinie zumacht und darauf wartet, euch ein paar mitzugeben. Wem diese Widersacher

Links: Im Replay seht ihr, wer wann wem eine gesemmelt hat.

nicht fies genug sind, der greift eben zu menschlichen Mitspielern. Bis zu acht Humanoide dürfen sich (per Doppelpack Multi-Player-Adapter) auf einem Bildschirm tummeln, wobei jeder sein eigenes, kleines Fensterchen hat. Im Spiel selbst gibt's eine Menge einzustellen, was Schwierigkeitsgrad, Ansichten und Spielmodi angeht. Übrigens hatten die Entwickler ein Einsehen und verpaßten beiden Versionen komfortable Speicher-Menüs. Nennenswerte Unterschiede zwischen den Umsetzungen für Saturn und Playstation gibt's kaum. Musikalisch hat übrigens auch jeder Fahrer sein eigenes Thema, das auf den jeweiligen Strecken eingespielt wird.



Ich höre die 32-Bit-Fanatiker schon wieder blöken: "Ist ja nur 'n 16-Bit-Spiel". Mag ja sein, daß die Unterschiede nicht gerade riesig sind. Trotzdem macht Street Racer auch auf den Systemen der neuen Generation einen Heidenspaß. Die Grafik ist schnell und flüssig, es gibt 3D-Objekte in, neben und über der Straße und der gesamte Sound von CD ist ein Genuß. Man merkt richtig, daß Street



Im GP gibt's auch Bonuspunkte

Zu acht geht's auch (zwei mal vier Fenster, mit zwei Adaptern)



Hübsche Grafik, witziges Spielprinzip – das macht Laune

tail entwickelt wurde und auch den Programmierern Spaß gemacht hat. Auch wenn's auf Anhieb nicht so aussieht, es kommt in Street Racer echt auf fahrerisches Können an. Kurven müssen frühzeitig angelenkt werden, kleine Hopser an den richtigen Stellen wirken Wunder, und auch die Bedienung der Schlagtasten sowie der Extrawaffen erfordern einiges an Geschick. Damit kommen wir auch schon zur Multi-Player-Option. Ich hatte schon Probleme, sechs Leute samt Jovpads vor den Bildschirm zu zitieren (und das, obwohl POWER PLAY und

Im Head-To-Head seid ihr mit eurem Gegner alleine auf der Strecke. Unten: Rudelschubsen im Rumble-Modus





VIDEO GAMES vollzählig anwesend waren), wie soll das erst mit acht Leuten klappen? Für solche Massenspektakel sei an dieser Stelle ein Fernseher mit mindestens 63cm Bildschirmdiagonale dringend empfohlen. Habt ihr nämlich mehr als sechs Fensterchen auf dem Schirm, wird es doch etwas unübersichtlich. Außerdem scheint's mir unmöglich, acht etwa gleichgute Kontrahenten zu finden. Das ist näm-

lich die Voraussetzung für faire und frustfreie Wettkämpfe. Wie dem auch sei, es ist einfach schön zu wissen, daß man ja mit acht Leuten spielen könnte, wenn's mal nötig wäre. Persönlich finde ich es aber schon etwas dreist, ein 16-Bit-Spiel (egal, wie gut) derart originalgetreu umzusetzen. Außerdem sind nicht alle Spielmodi hitverdächtig. Der Micro-Mode, in dem ihr fuzzelige Fahrer über eine (Fast-) Gesamtansicht der Strecke steuert, ist arg gewöhnungsbedürftig. Man erkennt ja kaum, in welche Richtung das Fahrzeug lenkt. Von solchen Unzulänglichkeiten abgesehen, ist Street Racer aber gerade für spannende und irrwitzige Multi-Player-Sessions kaum zu schlagen. Für Solo-Piloten gibt's auf beiden Systemen lohnenswerte Rennereien.

System: Saturn/Playstaion Spieletyp: Rennspiel

mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Ubisoft
Testversion: Ubisoft
Spieler: 1 bis 8
Features:

Paßwort, Speicheroption Schwierigkeitsgrad: 4 bis II Preis: ca. 120 Mark

100 011 00. 120 11011

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 64%
Musik: 70%
Soundeffekte: 65%

Sprint 80%

### FUN - VERSAND TEL.: 034973/22373

Mo.-Fr. 14.00 - 20.00 Uhr Sa. 8.30 - 12.00

SONY PSX SEGA SATURN PC-CD ROM

Videospiele zu Tiefstpreisen und OHNE Versandkosten plus viele weitere Vorteile; telefonisch erfragen

FUN-VERSAND R. Wenzel, Postfach 7, 06386 Osternienburg

Gunter	Zilch	Bauerngassa 97421 Schw		Hotline: 09721/21623
Sony Playstation:	9	Handleranfragen	Seg	a Saturn:
Grundgerät Grundgerät Formel 1 Tekken 2 Wipe Out 2097 Die Hard Trilogy Tunnel B1 Blam-Machinehead Crash Bandicoot	385,00 469,00 103,00 109,00 99,00 99,00 89,00 85,00 109,00	erwinscht Fax:09721/16982 GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL GZ-GAMES E-MAIL	Grui Nigh Exhi Die J Wor Tom	dgerät 415,00 ts + Controller 129,00 med 99,00 dard Trilogy 99,00 dd Wide Soccer 39,00 b Rader 89,00 citere Titel Heferbar tendo 64:
Baphomets Fuch Blazing Dragning Destruction Derby 2 Resident Evil (unzern.) Irriliner u Preisinderunge vorbehalten. Ladenpreise können variler	m	Lieferbedingungen: Versind 9,+3,-NN Annahmeverweigerer 20 DM Gebühr.  Ohren auch PC Software	Devil I Armite Doome Apple	ga/Amime DT; lunter Yoko 1 39,95 ige III Vol. 2 39,95 of Megalopolis 1 39,95 and Trad Megalopolis 1 39,95

Verkaufte Auflage 61.196 (IVW 3/96)



380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (0.89)

Carolin Gluth 46 13-3 05 · PLZ 4,5

Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 0-3, 6-9, A, CH Thomas Neumann 46 13-333 Anzeigenleitung Fax: 46 13-789 MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

### UFO GAMES ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw. Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen

Bundesallee 71 · 12161 Berlin

Tel/Fax: 030/8593635



Die Grafik sieht etwas merkwürdig aus, ist aber für feine Effekte gut



Bei den Soldatengegnern handelt's sich bestimmt um Roboter...

ancher wird sich vielleicht noch an unser Scavenger-Feature erinnern. Dort wurde über Amok von Lemon schon berichtet. Zur Erinnerung: Amok ist ein 3D-Shoot'em Up, in dem ihr einen Amphibienroboter durch düstere Missionen steuert. Deren sind's neun, wovon allerdings nur die erste unter Wasser spielt. Wie euch im Briefing nahegebracht wird, müßt ihr in den meisten Missionen mehrere Ziele aufsuchen, einsammeln oder zerstören und euch dann zum Treffpunkt durchschlagen. Daß der Weg nicht frei ist, habt ihr euch sicher schon gedacht. Von der Ratte bis zum superfiesen Kampfroboter bietet der Feind alles auf, was die futuristische Waffenkammer so hergibt. Das Geschehen zeigt der Saturn mit einem recht ungewohnten Gra-

### Amok

fiktreiber, der das Bild wie "horizontal interlaced" aussehen läßt. Die vorherrschende Dunkelheit verschleiert gekonnt den Bildaufbau, und die Reichweite eurer Standard-Waffe ist genau so abgestimmt, daß ihr Feinde, die gerade aus der Finsternis auftauchen auch noch treffen könnt. Neben der unbegrenzt feuernden Plasmakanone habt ihr freilich noch einige härtete Geschütze, deren Munition ihr allerdings erst finden müßt. Bei diesen handelt es sich um zwei verschiedene Raketentypen und einen Granatwerfer. Für den Endgegner gibt's dann auch noch die ultimative Power-Wumme, die

natürlich auch erst gesucht werden muß. Amok könnt ihr übrigens auch zu zweit auf horizontal geteiltem Bildschirm spielen – miteinander oder gegeneinander. Zum Spiel gibt's getragenen Synthi-Rock mit psychodelischer Note. is



Auf den ersten Blick erscheint Amok eher unspektakulär. Nicht gerade das, was man einen "Action-Fetzer" nennen würde. Man watschelt halt so los, verläßt sich auf das kurzsichtige Feindradar und sucht in Ruhe das Missionsziel. Nebenbei werden ein paar Störenfriede von der Platte geputzt, und damit hat sich's. Plötzlich merkt man dann, wie diese Störenfriede immer fieser werden, daß sich in den riesiaen Leveln Geheimräume mit Waffen sowie Medi-Kits finden lassen, und daß einen die düstere Stimmung mit der merkwürdigen Musik ganz schön in ihren Bann gezogen hat. So ganz nebenbei findet ihr die taktischen Tricks heraus, wie man die diversen Feinde am besten bekämpft. Amok ist was für gründliche Leute. Von Missionsziel zu Missionsziel hetzen und Feinden aus dem Weg gehen funktioniert nicht - systematische Ausrottung schon eher. Ich finde, Amok spannend, gut durchdacht und fast durchgehend fair. Es hat ein eigenes Flair, was Amok etwas zur Geschmackssache werden läßt. Mir hat's gefallen und für euch lohnt sich ein Probespiel bis in den zweiten Level bestimmt.

System: Saturn Spieletyp: Shoot'em Up

Megabit: CD Hersteller: Lemon / Sega

Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 72%
Musik: 67%
Soundeffekte: 58%

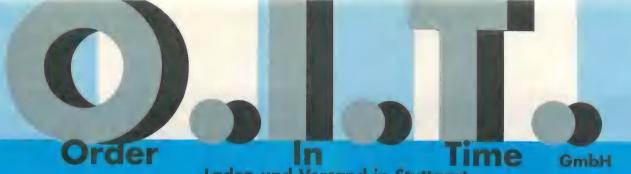
spiel: **78**%



Amok könnt ihr zu zweit angehen (mit- oder gegeneinander)



Wer fleißig sucht, findet auch hilfreiche Geheimräume mit Extras



Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (5 - Feuersee)



atum of the Spie Solly
atum mit Sepa Solly
atum mit Sepa Solly
ame Busker
advanced Mit.
dien Trilogy
lians in the Dark
thlete Kingt
sollom
lant Machinelmad
lant Machinelmad
lant Machinelmad
lant of Dragons
lay too us
command Conquer us
sylvand Conquer us
sylvand Conquer
lay too us
command Vipers off/pp \$9.40/
laxes
lay too us
command Vipers
lay too
lay to



kenkered	ū	o.	9	ı
MPFG-Kary RGB-Kaba	11	7	9	8
K(c) - Kcjea	-3	9	9	9
Wildliam Silver	ш		ů	0
h Spielez Adapter Adapter für Importspiele	-3	3		å
Assigner für Importspiele	12	E P		ĕ

PlayStation
PlaySt ramai Hexen Cobro Gun Yon & Blood Ismping Flash 2 at Ismping Flash 2 at Ismping Flash 2 at Eggsy of Kain u Johnsk Is Ismping and Johnsk Issuer Stranger and Issuer an GA 77

Control Forces

Control Eleven (155) jap

Control Eleven (155)



RDER IN TIME

istken ? Hintbook	38.9
lekken i Hintbook Tabal I jap Tomb Rajdar Track & Field	19.5
Frack & Field wipEpul 2097 Memory Card	
Memory Card Viewpoint Warksminst	46 6
	and the second of
Wing Commander III  X-Com Terror train The Drep  Aseli Javetick	100 0
Arcii Joystick Ascii Joypad Crarli Bundicsor Hintbook	<b>213</b>
Visitory Said Phys	16.1
NeGton Pad Mod Cajz (Limkrod + Pedalen)	126.5
leypad Memory Card Plus NeGron Pad Mad Catz (Limkrad + Pedalen) KGB-Kabel Verlängerungskabel Jaypad	172.3

### Nintendo 64 Nintendo 64 - Marie IP Nintendo 64 - Marie IP SI Andro- IP Wave Racer ip Wonder Project jap

### Super Nintendo Salker Kan Soam Penale Mari Mallerd HIA Socce 97 FIFA Specer 97 NBA Live 97 Schlümpte 2 Street Fighter Zoro 2 dr Winner Gald Warns

### SNES Rollenspiele

areno irononspicio	444
AM COLUMN VIII	100
Bahamut Lagorn is	100
Brainlord us	A. C. X.
Breath Of Fire 1 dt	L. X
	200
Chrone Trigger of Chrone Trigger Hist Book	E 3 C
Surplus Ideals state property	290
Buntlou Alexa of	110
Pragons Quest VI pap	LA A
Shengis Khan 1 us	
mindő tu	
berty of beath us	
I playing in the Charles and t	F-3-Q-
Lord Of The Rings of Texts	240
担任 多以	125
Tille 3 Illinibook	49.5
ALCOHOL SEALING RECOVERS TO A SECOND SEALING S	710
Naturgas Ambianes us	DI W
Operation Europe III	ET.W.
Operation Europe III Paladins Quest Us	F+ 4
	1.0
Sacret Of Mone 1 jap	400
Secret of the start of	
	Mr. M.
Super Marie RPG is	COX
Super Marie Hintelak III	
Super Mario REG ja Super Morio Hinibsak III	P. F. T
· 含于民族和北部城市,1984年1982年1982年1982年1982年1982年1982年1982年1982	1.0
Unmo: False Propher is	230
Difference Resignated Virtues and	B 5 - 25 -

Civilzation us für SNES endlich wieder lieferbar für nur 129.90!!!

### Zeitschriften

.17.00 Salurn + CD engl. .....25.00

leck up Memory vypadva langereng

### Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Sa: 10.00 - 14.00 Jetzt bestellen bis 22.00 Uhr

### Großhandel

Inland/Im- und Export nur für Händler!!! Fon: 0711 / 6 15 39 45 Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer ms gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen den nicht angenom



The Audience is listening: Falsche Töne bringen die Masse in Rage



Zombie meets Mr. Bones: Da wird es selbst einem Skelett schwindlig

rankensteins moderner Erbe "Dagoulian" hat einen Weg gefunden, um eine ganze Armee von Skeletten zum Leben zu erwecken, die mit rot glühenden Feueraugen seinen Befehlen Folge leisten. Nur bei einem hat die Reinkarnation nicht ganz geklappt: Und das ist der blauäugige "Mr. Bones", ein vor langer Zeit verstorbener Musikus, bei dem in seinen alten Knochen immer noch der "Blues-Rock" und etwas Eigenverstand regiert. Als gestandener Held kann nur er dem Oberfiesling das Handwerk legen. In zahlreichen Geschicklichkeitstests, die von einfachen Jump'n'Run-Aufgaben bis zu simplen Ballerspiel-Einlagen á la Asteroids reichen, müßt ihr euer spielerisches Talent unter Beweis





Gestatten, ich bin der Oberschurke: Dagoulian persönlich

stellen. Dem schaurigen Handlungsdrang folgend, steuert ihr Mr. Bones zuerst über frisch gefegte Friedhofswege hinweg und macht gleich erste Bekanntschaft mit bösen Skelett-Kollegen, die euch ans Knochenmark wollen. Für mehr Heiterkeit sorgt das folgende E-Gitarren-Solo, in dem ihr per Knopfdruck die Klampfe zupft und durch gelungene Melodien eine "stimmungstote" Audienz auf eure Seite bringen müßt. Berührt euch in den unterschiedlich präsentierten Hüpfabschnitten ein Feind, fällt Mr. Bones ein Körperteil ab, das zwar wieder eingesammelt werden kann, aber trotzdem kostbare Energie kostet.



Mr. Bones hätte sicherlich ein Classic verdient, wenn wir die Quantität und Originalität von Render-Filmchen bewerten würden. Der meiste Platz auf den zwei mitgelieferten CDs wird sicherlich von den oberwitzigen SGI-Videosequenzen beansprucht. Das fröhliche Grufti-Rumrennen dagegen bietet unfaire Unterhaltungskost, die trotz aller Anstrengungsversuche im spielerischen Horrorfrust enden. Bevor man sich umschaut, ist Schwupps, wieder ein Leben futsch. Trotzdem: Ganz schlecht ist Mr. Bones nicht. Für spielerische Abwechslung ist in den 22 Leveln ausreichend gesorgt. Nur Geschicklichkeit und eine gute Reaktion zählen dann zwischen schwebenden, rutschenden und fliegenden Monster-Leveln. Technisch gibt's ebenfalls nicht viel zu meckern, ganz im Gegenteil: Die flüssige Motion-Capture-Animation der Skelette zählt zu den besten, die ich in dieser Richtung bisher auf dem Saturn gesehen habe. Wer auf derart Abgefahrenes steht, wird wahrscheinlich zufriedengestellt, jedoch sicher nicht beeindruckt sein.



Schwierigkeitsgrad: 7 Preis: ca. 90 Mark VG-Altersempfehlung: ab 16 Grafik: 77%

Musik: 80% Soundeffekte: 60%

System: Saturn



Von Drachenhand geführt, müßt ihr spitzem Holzgestänge ausweichen

achdem selbst Nintendo vom grandiosen Verkaufserfolg des ersten Teils völlig überrascht wurde, war klar, daß Infogrames den Auftrag bekommen würde, sich bis zum Weihnachtsgeschäft '96 eine neue Geschichte aus den Fingern zu saugen. Diese liegt nun vor: Neugierschlumpf und Schlumpfine haben mit Papa Schlumpfs magischem Kristall gespielt und

### Simpel hoch zwel

sind dabei in ferne Länder gebeamt worden. Der Weg zurück ins Schlumpfdorf ist steinia: In jedem Level muß eine bestimmte Anzahl Kristallsplitter eingesammelt werden, um diesen zu beenden. Ansonsten verlaßt ihr das Level nach vier Feindberührungen automatisch als toter Schlumpf, Rücksetzpunkte gibt es wiedermal keine. Einzige positive Neuerung: deutlich höhere Spielgeschwindigkeit. ds



Das Haupt-Kaufargument für dieses Spiel sind ledialich seine süßen Charaktere (wer drauf steht). Die Erklärungen im zwölfseitigen Anleitungsheft hätte man auch bequem auf einer Seite untergebracht, da die Zwerge außer klettern und treten rein gar nichts können (pardon, Schlümpfe-Fans, ich hätte fast die ausgeflippte Idee mit dem Surfbrett vergessen). Richtig ernst nehmen kann man eigentlich auch den zweiten Teil nicht. Das ganze Konzept hält sich dermaßen an "Schema F", daß es schon fast weh tut. Alle "Features" aus dem ersten Teil (Bonuslevel, zwei Paßwörter, zu hoher Schwierigkeitsgrad. stupider Levelaufbau) wurden übernommen, dazu ein paar Kristallbrösel in der Landschaft verteilt und der Grafik-Engine ein fünfter Gang spendiert. Als Schlafmittel geeignet, aber zu teuer.

Auch im zweiten Teil

wimmelt es überall nur so von Tieren. Meist sind sie euch wohlgesonnen; die Vögel dienen auch hier wieder als Transportmittel.

System: Super Nintendo Spieletyp: Jump'n Run Megabit: 10 Hersteller: Infogrames **Testversion:** Nintendo Spieler: 1 Features: Paßwörter Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7 Preis: ca. 130 Mark VG-Altersempfehlung: frei Grafik: 65% Musik: 58% Soundeffekte: 55%

Spiel spaß

### LADEN JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD LADEN & VERSAND RUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

STREET BAREN

### **PLAYSTATION** CEDDALICUTE COICI E

DEDNAUGHIE	SLIEF	.E
	ANKAUF	VERKAUF
MOTORTOON 2	30,00	59,90
LONE SOLDIER	25,00	49,90
GUNSHIP	30,00	59,90
FIFA SOCCER	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,50
ALONE IN THE DARK	30,00	59,90
ARC THE LAD	20,00	39,90
BUST M MOVE	30,00	\$9,90
CYBERSPEED	20,00	39,96
TOHSHINDEN 2	30,00	54,90
TEKKEN Z	40,00	69,50
SIDEWINDER	40,00	69,90
RIDGE R REVOLUTION	30,00	\$9,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
PETE SAMPRAS	40,00	69,90
NOVASTORM	15,00	29,90
WHO STREAMERS I	25,00	49,90

SPIEL 399,90 DM



SPIEL 389,90 DM REB KABEL 499,90 DM

WEITERE NEUE & GERRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

### **PLAYSTATION NEUE SPIELE**

TUNNEL B1	99,30
DIE HARD TRILOGY	99,90
MYST	WIL 90
BLAM MACHINEHEAD	89,90
CHRONICLES OF THE S.	89,90
DISRUPTOR	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
DESTRUCTION DERBY 2	
PETE BANGBAS TEMBE	
MOTORTOON 2	89,90
JUMPING FLASH 2	99,90
	89,90
MADDEN 07	99,90
STREET RACER (US)	
BLACK DAWH (US)	99,90
TETRIE (US)	39,30
SUPER NINTENDO	NEU
TETRIS ATTACK	39,90
TERRANISMA	109,90
	138,90
	128,90
STREET FIGHTER ALPHA	
	139,90
	139,90
WORMS	109,90

### SUPER NINTENDO **GEBRAUCHTE SPIELE**

	00,00		PAIRS 4450
MYST	WIL.90	STARWING	10,00 29,90
BLAM MACHINEHEAD	89.30	SUPER METROID	15,00 34,80
CHRONICLES OF THE S	. 89,90	YOSHIS SLANE	30.00 59.90
DISRUPTOR	99,90	DONKEY KONG	30,00 \$9,90
DISRUPTOR WWF IN YOUR HOUSE	99,90	JOHN MADDEN II	20.00 44.90
IRON & BLOOD	99,90	FLASHBACK	20.00 44.90
IRON & BLOOD DESTRUCTION DERBY 2	99,90	INDIANA JONES	20.00 44.90
PETE BANDAGE TEMPE MOTORTOON 2	00 00	GEORET DE MAHA	40 00 00 00
MOTORTOON 2	89,90	RHL 194	10.00 29.90
JUMPING FLASH 2	99,90	HER JAM	15,00 34,90
BURNING ROAD	89,90	NHL BA  BEA JAM  UNIVALLE  WWF RAW	20.00 44.90
MADDEN 177	99,90	WWF BAW	15,00 34,90
MADDEN 07 STREET RACER (US)	33.30	TING CUMMANUEN	IU.UU 23.30
BLACK DAWN (US)	99,90	ALADDIN	30.00 59.90
BLACK DAWN (US) TETRIE (US)	99,90	CASTLEVANIA IV	10,00 29,90
SUPER NINTENDO	REII	SONSTIGES 300 MEGACD 2 JAGUAR MEGA DRIVE SUPER MINTENDO GAME BOY GAME GEAR	ANNAUG VEGNALE
	MEA	SOMBLINES	PUTANNA TERRORUT
TETRIS ATTACK	33,90	300	90,00 149,90
TERRANISMA DIE SCHLÜMPFE 2	109,90	MEGACD 2	30,00 59,30
DIE SCHLUMPFE 2	138,90	JAGUAR	60,00 39,96
LUFIA	123,90	MEGA DRIVE	40,00 79,90
STREET FISHTER ALPHI	428,90	SUPER NINTENDO	70,00 119,90
CIVILZATION	139,90	GAME BOY	25,00 49,90
CHRONO TRIGGER WORMS	139,90	GAME GEAR	50,00 89,90
WORMS	109,90	SN/MD CONTROLLER	5,00 14,90
REAL 3 DO GAMEB	OV CAME	REAR PC CO RO	M JACHAR
HENE O DO ONHILL	OI SHILL	APPEAL LO ON HO	III DAOOMII

### **SEGA SATURN NEUE SPIELE**

	MES
BLAM MACHINEHEAD	89,90
FIGHTING VIPERS	89,90
SERM WWIDE SOCCER	99,90
TOMB RAIDER	99,90
DAYTONA 2	99,90
MR SONES	99,98
TUNNEL MI	99,30
VIRTUA COP #	139,90
EXHUMED	99,90
IN YOUR HOUSE	99,90
IRON BLOOD	<b>19.90</b>
LOST VIKINGS	99,90
LLATINU DRAGONS	99,90
DRAGONHEART	39,90
ALONE IN DARK I	109,90
DISCWORLD	33,90
VERSAND	8
NAME OF PERSONS	Section 1
1115/11 -	54.5

### **SEGA SATURN** GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
TITAN WALL	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25.00	49,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15.00	29,90
MYST	20.00	39.90
FAMZEII DRAGOON 2	25.00	49,90
BEBA RALLY	25,00	49,90
FIFA 96	25,00	49,90
DAYTONA	20,96	39,90
VIRTUA COP	48,00	69,50
THEME PARK	25,00	49,90
NEED FAM SPEED	30,00	59,90
II MEEN	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49.90
STORY OF THOR	40,00	69,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90

### LADEN OSNABRÜCK

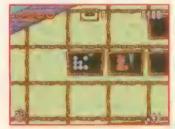
Bereits seit mehreren Spiele-messen händigt Titus den angereisten Journalisten immer wieder die selbe schweinische Presseinfo aus, nur jeweils mit geändertem Erscheinungsdatum. Wer jetzt meint, das Spiel sei so toll und umfangreich, da die Programmierung über zwei Jahre in Anspruch nahm, der irrt. Wahrscheinlich hatten die Spieldesigner selbst irgendwann keine Lust mehr auf ihren eigenen Donut-Mist, zumal Nintendo und Rare die Meßlatte durch das extrem teuer produzierte Donkey Kong derart nach oben verschoben haben, daß keine kleine Firma qualitativ mehr mithalten



Furchteinflößend, oder nicht? Bewerft ihn einfach mit Donuts.

### Schweinekram

kann, Inzwischen ist besagtes Standard-Jump'n Run mit dem Schweinehelden Bruno, der Mitbesitzer einer Donut-Bäckerei im Mittelalter sein soll, erschienen. Ihr lauft von links nach rechts. Handlung existert keine, dafür um so mehr Donuts (dienen als Wurfgeschosse) und viele kleine Popel (Donutlöcher, für 100 gibt es ein Leben). Außerdem besitzt Bruno ein Schwert und einen dicken, fetten Hintern, mit dem er Schatzkisten aufbricht.



Die obligatorischen Münzen heißen hier "Donutlöcher"

Ehrlich gesagt ist mir Titus' mittelalterliche Donut-Hüpferei lieber, als das noch drögere Schlümpfe 2. Hier gibt es mehr versteckte Winkel zu entdecken, ihr habt mehr Lebensenergie (12 Treffer, bis ein Leben futsch ist) zur Verfügung und in iedem Level sind Rücksetzpunkte vorhanden. Dennoch: Ein herausragendes Spiel wird euch nicht geboten. Die Animationen sind spärlich, eure Sau grinst immerzu, obwohl sie oft unvermeidbare Treffer einstecken muß. Am besten hat mir mal wieder die (vierseitige) Anleitung zum Spiel gefallen: "Wählen Sie OPTIONS, um ihr Guthaben (CREDITS) anzuzeigen". Betrachtet man sich daraufhin sein "Guthaben", erscheinen allerdings nur die Namen der Programmierer (vielleicht liegt's ja daran, daß ich seit Monaten in den Miesen bin).

System: Super Nintendo Spieletyp: Jump'n Run Megabit: 8 Hersteller: Titus **Testversion: Titus** Spieler: 1-2 (abwechselnd) Features: Paßwörter Schwierigkeitsgrad: [ Preis: ca. 100 Mark VG-Altersempfehlung: ab 6 Grafik: 58% Musik: 55% Soundeffekte: 50% Spiel-

spaß

neues aus der redaktion: immer das selbe vor weihnachten - 2 gigabyte auf dem server belegt, 700 kB frei

or biblisch langer Zeit (VG

8/92) wurde das SN schon einmal vom persischen Prinzen aus Jordan Menchners Feder heimaesucht. In diesem Sequel mit recht einfallsreichem Intro (ihr habt die Prinzessin schief angeschaut und werdet deswegen verfolgt) hat man am Spielprinzip nichts Großartiges verändert. PoP2 ist als Action-Jump'n Run ohne Scrolling angelegt. d.h. der Bildschirm blättert ieweils eine Seite vor/zurück. Als

Die Steuerung ist ja so unfair, die ersten Prince of-Persia-Spiele gehörten damals noch zu den besten Jump'n Runs überhaupt

anständiger Held könnt ihr springen, kriechen, schleichen, euch an Felsvorsprüngen festklammern und euren Krummsäbel auf angriffswütige Skelette und Palastwachen loslassen. Die Anzahl eurer Leben ist nicht begrenzt, wohl aber die Zeit, Zwischendurch gilt's auch kleine Rätsel wie das richtige Betreten

Habt ihr euch schon immer mal gewünscht,

von Steinplatten im Treibsand

zu meistern. Versteckte Fallen

wie urplötzlich aus Felswänden

hervortretende Dolche runden

euer Abenteuer ab.

ein Modul so richtig in der Luft zerreißen zu wollen? Dann seid ihr bei PoP2 genau an der richtigen Stelle. Dank der äußerst schwer in den Griff zu kriegenden Sprungsteuerung

werdet ihr x-mal unbeabsichtigt von Plattformen abstürzen und euch schwarz ärgern. Habt ihr dann doch mal eine der unzähligen happigen Stellen gemeistert, macht euch postwendend eine nicht zu erkennende Falle den Garaus. Eigentlich schade um das nette Spielthema.

System: Super Nintendo Spieletyp: Jump'n Run Megabit: 16

Hersteller: Titus **Testversion: Titus** Spieler: 1

Features: Paßwort, Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 9 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 67% Musik: 63% Soundeffekte: 58%

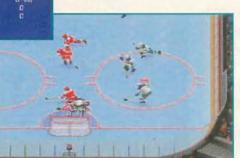
ür die inzwischen sechste Version von EAs sehr populärer Eishockey-Serie mußten die Entwickler schon tief in die Trickkiste greifen, um wenigstens noch ein paar Neuheiten auszugraben. Neben allen aktuellen NHL-Teams dürft ihr erstmals auch Nationalmannschaften aus Europa und Amerika anwählen. Echte Fans werden sich wieder an einer kompletten NHL-Saison mit 84-Spie-



Oben: Die Game Stats informieren über den aktuel-Ien Spielverlauf Rechts: Seit dem ersten EA-Hockey hat sich grafisch kaum etwas getan

### Eines zuviel WAL Hockey '9

len pro Team versuchen, das Construction-Kit erlaubt euch das Kreieren eures persönlichen Hockeystars. In den sogenannten Skill Challenges zeigt ihr euer Können als Feldspieler oder Goalie. Ihr durchquert möglichst schnell einen Slalomkurs auf dem Eis, legt euren härtesten Schlagschuß aufs Eis, beweist eure Zielgenauigkeit oder haltet als Torhüter möglichst viele Schüsse, die von zwei Spielern abgegeben werden.





Diesen Update hätte sich EA auch sparen können. Die neuen Features rechtfertigen keinesfalls den Kauf eines neuen NHL-Moduls, denn auf dem Eis hat sich kaum etwas verändert. Es war allerdings trotzdem interessant, die Mega-Drive- und PSX-Version direkt nacheinander zu testen, denn man merkt dadurch erst, wie ausgereift die Mega-Drive-Umsetzung ist. Die Aktionen der computergesteuerten Mitspieler stimmen, mit der Zeit entwickelt man ein blindes Verständnis für die Computerkollegen. Wer noch kein NHL-Modul zu Hause stehen hat und noch Futter für seinen Mega Drive sucht, kann bedenkenlos zugreifen, wer schon einen den Vorgänger besitzt, würde hier nur unnötig Geld verschwenden, NHL-16-Bit scheint endgültig ausgereizt.

System: Mega Drive
Spieletyp: Sportspiel
Megabit: 16
Hersteller: EA Sports
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 70%
Musik: 60%
Soundeffekte: 73%

Spiel-84.0/0

neues aus der redaktion: seit harti sein schnurloses hat, wird er ständig opfer von telefonstreichen

er Panzer aus einer früheren Version hat Codemasters wohl zu einer neuen Spielart inspiriert. Um was es in Micromachines im allgemeinen geht, muß ich wohl kaum noch breittreten. Neu in der Military-Version ist lediglich, daß alle Fahrzeuge schießen können (Boote legen Minen) und es gibt auch einige neue Spielmodi. Schießen ist hier jedoch nicht mit Zerstören gleichzusetzen. Ein getroffener Gegner verliert durch eine kurze Schleuderpartie entscheidende Sekunden. Spielt ihr in einer Arena, werden Getroffene ein Stück nach hinten geschleudert und wer das Spielfeld verläßt, verliert einen Punkt



Im Windschatten eines Minenbootes wird's gefährlich

# Shoot me Micro Machines Military aus dem bekannten Abrech-

aus dem bekannten Abrechnungsbalken. Das Micro-Machines Military-Modul ist wieder mit zwei zusätzlichen Joyports ausgestattet und es können im Party-Mode sogar 16 Leutchen im K.O.-System den endgültigen Meister ermitteln. Zielvermögen und Taktik sind hier wichtiger, als der Dauerfeuerfinger. Dabei merkt sich das Modul Spielstände und eingegebene Namen. js



Schüsse machen euch langsamer, also: gut zielen!



Ganz klar, Micro Machines Military ist eher als Multi-Player-Modul zu verstehen. Für witzige Kabbeleien mit bis zu vier Spielern gleichzeitig und auch für Massenturniere dürfte sich kaum ein passenderes Modul finden. Ich muß allerdings betonen, daß Schießen in dem Spiel nicht alles ist. Durch die schnelle Grafik ist ein Treffer eher Glückssache. Deshalb bleibt auch Micro Machines Military

mehr ein Rennspiel als ein Shoot'em Up. Mir wären zu wenig neue Features drin, als daß ich es als Micromachines-Besitzer haben müßte. Trotzdem bleibt auch Micro Machines Military eines der besten Multi-Player-Rennspiele überhaupt.

System: Mega Drive Spieletyp: **Rennspiel mit Action** Megabit: 8 Hersteller: Codemasters **Testversion: Codemasters** Spieler: 1 bis 4 Features: Speicheroption. insgesamt vier Joyports Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7 Preis: ca. 80 Mark VG-Altersempfehlung: frei Grafik: 60% Musik: 70% Soundeffekte: 45%

Spiel-

spaß

12 GAMES 96

### Super Mario Kart 64

Vom 22, bis 24.

November fand in Tokio Nintendos Shoshinkai-Show statt. wo erstmals der Disc Drive fürs Nintendo 64 vorgestellt wurde, worüber wir natürlich berichten. Tet hatte außerdem die Gelegenheit, das fertige Super Mario Kart 64 zu spielen und gibt einen detaillierten Überblick über alle Features und Einzelheiten dieses Moduls.

### Shadows of the Empire

Eigentlich hatten wir euch dieses Preview schon für die

letzte Ausgabe versprochen, doch Nintendo of America sah sich nicht in der Lage, die zugesagten Screenshots zu liefern. Inzwischen sind die heißbegehrten Bilder eingetroffen und so steht einem ausführlichen Bericht nichts mehr im Wege. Nintendo-64-Fans dürfen sich außerdem auf ein

> Preview von Interplays Clayfighters 3 freuen.

Shadows of the Empire soll in den Staaten im Dezember veröffentlicht werden. wir haben es schon gespielt



14. Dezember steht Super Mario Kart 64

in japanischen

Läden, Tet durfte schon während der

Shoshinkai kräftig

Gas geben



### Ausgabe 1/97 erscheint am 18. Dezember

### mpressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz) Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz) Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds),

Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js) Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046 über CompuServe (go magna oder 74431,613) Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffent-lichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. ür unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Layout & DTP: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns Fotografie: Roland Müller Titel-Artwork: Eidos

> So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)

Assistenz: Petra Stübinger (962)

Assistenz: Petra Stubinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung:Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarkeiting: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert
Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive,

Margaretenstr. 49. 82175 Krailling, Tet.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)

International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402 USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300,

ax: 001-415-525-4482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572 Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244 Einzelheft: DM 5,80

Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg

Tel: 08638/9670-0. Fax: 08638/9670-55 Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-

Schwelz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996 Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in

Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröf-

fentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.:

089/4613-180, Fax: 089/4613-232 Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

### Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

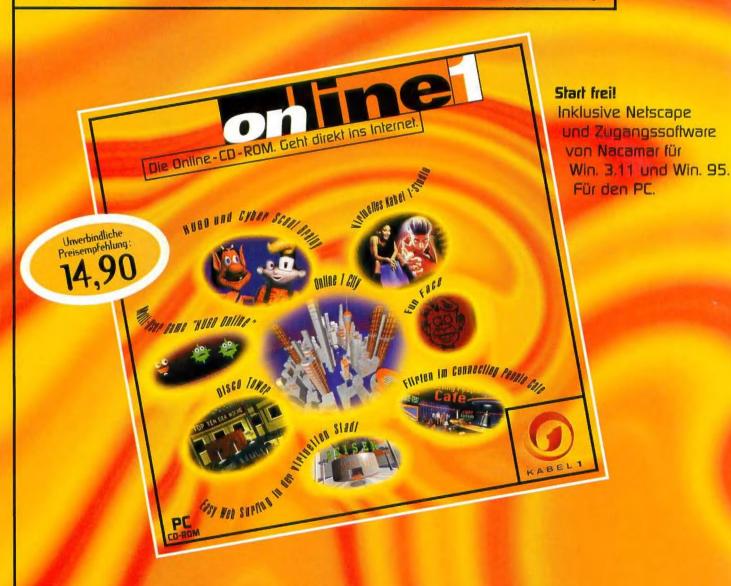
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Teletion vosario 12-v., Teletia vosario 100 Diese Zeitschriff ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei. © 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





# Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.



Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.



